

Kryształy Czasu

Kamil Nieôcioruk

Copyright © Copyright 1996-2001 Kamil Niećioruk

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Kryształy Czasu		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Kamil Nieôcioruk	August 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Kryształy Czasu	1
1.1	Kryształy Czasu	1
1.2	Wersja specjalna	1
1.3	Wstêp, czyli witamy w ôwiecie rządzonym przez miecz i magiê	2
1.4	Gry fabularne, czyli sposób na inne ũycie	2
1.5	Wymagania	2
1.6	Instalacja programu	2
1.7	Obsługa, czyli kreacja drugiego ja.	3
1.8	Menu Program	3
1.9	Menu Bohater	3
1.10	Menu Koôci	6
1.11	Kilka sów od autora	6
1.12	Prawa autorskie i rozpowszechnianie	7
1.13	Plany na przyszôê	8
1.14	Historia programu	8

Chapter 1

Kryształy Czasu

1.1 Kryształy Czasu

Witam w dokumentacji Kryształów Czasu - programu dla graczy RPG.

strona domowa programu: <http://biotop.umcs.lublin.pl/~kniescio/kc.htm>
wersja 1.5

(SE)

- data kompilacji: 16.06.2001

Copyright © 1996-2001 by Kamil Nieôdcioruk

Wstêp

Gry fabularne

Wymagania

Instalacja

Obsługa programu

Kilka sów od autora

Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Plany na przyszôê

Historia programu

1.2 Wersja specjalna

Co oznacza owo "(SE)" po numerze wersji? Oczywiście coô w rodzaju "Specjalnej Edycji". To wydanie KC wiâuê siê z pewnym wydarzeniem. Jakim? Ha, ûyczê powodzenia w poszukiwaniach ukrytego komunikatu w programie (pojawi siê, jeêli spefnisz pewne warunki).

1.3 Wstępow, czyli witamy w ówiecie rządonym przez miecz i magię

Garóê informacji wstępných

Witam wszystkich, którzy w jakió sposób trafili na ten program. Siuýy on do generowania współczynnów bohaterów do gry "Kryształy Czasu". Jeóli nie miaíeó wczeóniej kontaktu z grami fabularnymi, to moúe dzięki KC Ci sié to spodoba (przeczytaj teú rozdział

Gry fabularne

, aby dowiedzieé sié troszké

więcej na ten temat). Jeóli natomiast grywaíeó juú w rolpleje i grasz lub masz zamiar zagraé w "Kryształy Czasu", to ten program powinien Ci sié przydaé. To tyle tytuíem wstępu. Zapraszam dalej.

1.4 Gry fabularne, czyli sposób na inne úycie

Wyjaónienie idei gier fabularnych

Jeóli miaíeó juú kiedyó kontakt z grami rpg, to moúesz sobie spokojnie odpuócié ten rozdział. Jeóli natomiast nie, to radzé przeczytaé. Gra taka nie ma nic wspólnego z komputerami. Potrzeba do niej jedynie kilka osób, troché kartek i róúnych kostek oraz duó wyobraúni. Jedna z osób wciela sié w tzw. mistrza gry, czyli goócia, który ukíada przygody pozostaým oraz czuwa, aby przebiegały one zgodnie z reguami systemu (w czym pomaga podręcznik), a jednym z takich systemów sá "Kryształy Czasu" autorstwa Artura Szyndlera. Pozostali gracze tworzá sobie postacie, których role bédá odgrywaé. I wíadnie tu z pomocá przychodzi ten program. Zamiast rzucaé kostkami, liczyé, zapisywaé wystarczy uruchomié KC, który zrobi to za nas i to znacznie szybciej. Wynik moúna zapisaé w postaci pliku lub wydrukowaé jako gotowá karté do gry.

1.5 Wymagania

KC ma wymagania doóê niewielkie. Powinien bez problemu dziaíaaé~na systemach od 2.0 w góré. Jeóli chodzi o pamieé, to KC zadowolil sié ok. 600kb.

1.6 Instalacja programu

Do programu doíáczony jest skrypt instalujácy KC. Kliknij na jego ikonce i postępuj zgodnie z poleceniami na ekranie.

Jeóli chcesz jednak zainstalowaé program "ręcznie" lub instalacja automatyczna zawiodía (daj mi wtedy znaé!) wystarczy, úe skopiujesz zawartoóê archiwum do dowolnego katalogu.

1.7 Obsługa, czyli kreacja drugiego ja.

Po zainstalowaniu program jest gotowy do uruchomienia. Kliknij ↔ na ikonce "KC", a Twoim oczom ukaże się okno główne wypełnione różnorodnymi gadżetami. Początkowo nie są one aktywne – jedyną możliwością to wybór jednej z pozycji z następujących menu:

Program

Bohater

Końci

1.8 Menu Program

W menu "Program" znajdują się tylko dwie (tradycyjne :) pozycje. Są to:

Informacje – wyświetla okno z numerem wersji programu i adresem autora oraz właścicielem kopii.

Skończ – opuszczenie programu po uprzednim potwierdzeniu.

1.9 Menu Bohater

Uwaga! Procesu generowania bohatera nie można przerwać – raz rozpoczęty musi być doprowadzony do końca.

W menu tym znajduje się pozycja Tworzenie – jest ona zasadniczą częścią programu, gdy służy do kreacji naszego bohatera. Poniżej zostały omówione wszystkie kolejne elementy tego procesu. Przebiega on liniowo, tzn. nie jest możliwe wybranie np. profesji przed wyborem rasy. Wynika to ze specyfiki tworzenia bohatera oraz wielu współzależności między poszczególnymi charakterystykami. Opcja ta (zasadnicza część programu) nie jest w pełni dostępna w wersji niezarejestrowanej.

Przed omówieniem tworzenia postaci krótkie wzmianki o pozostałych dwu pozycjach z tego menu.

Wydrukuj kartę – funkcja umożliwia wydruk gotowej karty; niestety ta opcja ma w dalszym ciągu pewne niedociągnięcia.

Zapisz kartę – dzięki tej opcji można zapisać kartę bohatera po uprzednim wskazaniu ścieżki dostępu.

Aby rozpocząć generowanie naszego herosa, należy wybrać właściwie Tworzenie. W przypadku, gdy wcześniej stworzyliśmy już jakąś postać, będziemy ostrzeżeni o ewentualnej utracie jej parametrów.

Pierwszy element, o którym zadecydujemy, to Imię bohatera. Po kliknięciu na tymże gadżecie możemy wprowadzić imię. Zmienna ta jest ograniczona do 23 znaków, ale w rzeczywistości imię nie powinno przekraczać 16 (ostatecznie 20) znaków, ze względu na późniejszą ewentualność dodania do niego przedrostków (El, Tan lub Księż/Księżna). Pole to nie może pozostać puste!

Teraz staje przed nami pierwszy poważny wybór, który będzie rzutował na

przyszłości naszego herosa, a mianowicie decyzja odnośnie jego Rasy. Nie jest rolą tej dokumentacji wyręczanie podręcznika systemu, tak więc nie będzie wliczać zalet i wad poszczególnych ras, a jedynie ograniczyć się do przypomnienia dostępnych ras. Są to: człowiek, elf, gnom, hobbit, krasnolud, półelf, półolbrzym, półork i reptillion.

Po zdecydowaniu o przynależności rasowej musimy wybrać Płeć bohatera (pojawi się stosowny komunikat i możliwość wyboru). Właściwie powinno się wybierać płęć analogiczną do swojej, ale zależy, co kto lubi...

Następnie losowane są rodzinne strony naszej postaci czyli Pochodzenie. Może ona pochodzić z Ostrogaru, Get-warr-garu, Ranhar-garu, Ora-garu, Gasty, Olgrionu, Tagary Ciemnej, Ongir-garu, Aria-garu, Inchra-garu, Tagary Szarej, Tagary Białej, Ogragaru, z terenów wiejskich, wysp wokół Orcusa, bądź też jej pochodzenie może być okryte tajemnicą. Inchra-garze.

Kolejny element, który jest niezależny od nas, to Klasa społeczna naszego pupila. Zasadniczo wyróżnia się trzy grupy: chłopstwo, czyli klasę niższą (NKN, OKN i WKN, ta ostatnia potrafi czytać), mieszczaństwo (klasa średnia, rozpoznawana przez przedrostek El, potrafiąca czytać i pisać; NKŌ, ŌKŌ, WKŌ) oraz szlachtę, czyli klasę wyższą, w obrębie której oprócz NKW, OKW oraz WKW (przedrostek Tan) wyróżniamy Elitę Władzy (księżęta). Wszystkie te klasy różnią się m.in. dochodem, o czym troszkę dalej.

Wiedząc już o pochodzeniu naszej postaci, możemy poznać jej roczny dochód wyrażony w sztukach złota. Zależy on właśnie od klasy społecznej bohatera oraz od czynnika losowego.

Teraz następuje coś, co może być przyjemne lub przykre, a mianowicie Ułomności oraz Zdolności nadnaturalne. Każda z nich w zasadniczy sposób wpływa na cechy naszej postaci, modyfikując niektóre współczynniki.

Następny element zależy już od nas. Wybieramy bowiem Profesję naszego herosa. Program KC od wersji 1.5 umożliwia tworzenie postaci dwuprofesyjnych. Na liście profesji znajdują się kasty (ograniczone znakami "*"), profesje oraz profesje, które ze względu na rasę, pochodzenie bądź poprzednio wybraną profesję (w przypadku postaci dwuprofesyjnych) nie są osiągalne dla naszej postaci (ograniczone nawiasami). W przypadku wyboru czegoś nieodpowiedniego, zostaniemy o tym poinformowani. Wybór profesji decyduje też o wielkości ustalanych później współczynników.

Oto ograniczenia rasowe związane z profesjami:

- wojownik - wszystkie rasy;
- łowca - j.w.;
- gwardzista - wszystkie rasy oprócz hobbitów;
- barbarzyńca - tylko ludzie, półelfy, półolbrzymy i półorki;
- rycerz - tylko ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, półorki i reptillioni;
- paladyn - j.w.;
- czarny rycerz - tylko ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy i półorki;
- złodziej - wszystkie rasy oprócz reptillionów;
- zabójca - wszystkie rasy oprócz gnomów i hobbitów;
- kupiec - wszystkie rasy;
- kapłan - wszystkie rasy;
- druid - wszystkie rasy oprócz krasnoludów, półorków i reptillionów;
- półbóg - wszystkie rasy oprócz krasnoludów;
- astrolog - wszystkie rasy oprócz elfów i półelfów;
- mag - tylko ludzie, elfy, półelfy i reptillioni;
- czarnoksiężnik - wszystkie rasy oprócz gnomów, hobbitów, krasnoludów

i reptillionów (w części dostępnych mi materiałów wykluczone zostały te elfy, jednak ja w programie tego nie uczyniłem);

- iluzjonista - wszystkie rasy oprócz elfów i krasnoludów;
- alchemik - wszystkie rasy oprócz elfów, hobbitów, krasnoludów oraz półolbrzymów.

Wszystkie te profesje dostępne są dla każdej z klas społecznych z wyjątkiem profesji: rycerz, palady i czarny rycerz.

Po wyborze profesji zostaniemy zapytani o to, czy chcemy stworzyć postać dwuprofesyjną (chyba, że wybraliśmy wcześniej półboga, którego nie można łączyć z innymi profesjami). W przypadku potwierdzenia gaduēt z listą profesji zmieni trochę swoją zawartość - pojawi się więcej niedostępnych dla nas pozycji. Wynika to z tego, iż profesji nie można łączyć dowolnie.

Oto mały przewodnik po dwuprofesyjności:

- wojownika - (można) złodziej, zabójca, kupiec, kapłan, druid, astrolog, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik;
- łowca - j.w.;
- gwardzista - j.w. z wyjątkiem złodzieja;
- barbarzyńca - (można) złodziej, zabójca, kupiec, kapłan, druid;
- rycerz - (można) kapłan, astrolog, czarnoksiężnik, alchemik;
- paladyn - (można) astrolog (w przypadku, gdy wybraliśmy paladyna i chcemy stworzyć postać dwuprofesyjną, program nie będzie o nic pytał tylko dołączy astrologa jako drugą profesję);
- czarny rycerz - (można) kapłan, astrolog;
- złodziej - (nie można) gwardzista, rycerz, paladyn, czarny rycerz, druid, astrolog;
- zabójca - (nie można) łowca, rycerz, paladyn, czarny rycerz, druid, astrolog;
- kupiec - (nie można) rycerz, paladyn, czarny rycerz;
- kapłan - (nie można) paladyn, druid, astrolog;
- druid - (można) wojownik, łowca, barbarzyńca, kupiec, astrolog, mag;
- astrolog - (nie można) barbarzyńca, złodziej, zabójca, kapłan;
- mag - (nie można) gwardzista, barbarzyńca, rycerz, paladyn, czarny rycerz;
- czarnoksiężnik - (nie można) barbarzyńca, paladyn, czarny rycerz, druid;
- iluzjonista - (nie można) barbarzyńca, rycerz, paladyn, czarny rycerz, druid;
- alchemik - (nie można) barbarzyńca, paladyn, czarny rycerz, druid.

Kolejne dwa parametry cechujące naszego herosa to Wzrost i Waga. Właściwie jest to zrozumiałe, dodać można tylko, że są one podane odpowiednio w centymetrach i kilogramach.

Następne parametry to niezmiernie ważne Współczynniki podstawowe, do których należą: żywotność (ŪYW), siła fizyczna (SF), zręczność (ZR), szybkość (SZ), inteligencja (INT), mądrość (MD), umiejętności magiczne (UM), charyzma (CH), prezencja (PR), wiara (WI) i zauważenie (ZW) oraz obrona i wyparowania (O/W). Parametry te decydują właściwie o zdolnościach, możliwościach i wszelkich reakcjach naszego herosa. W dalszej części generowania bohatera mogą one ulec zmianie (modyfikacje ze względu na zawody).

Kolejny element, o którym zdecyduje program bez naszego udziału to Odporności na czynniki fizyczne i psychiczne (10 rodzajów).

Jeśli posiadacz wersji niezarejestrowanej, tworzenie bohatera zostanie przerwane w tym miejscu!

Teraz dowiemy się jak nasz bohater spędził swoją młodość, a konkretnie jakich zawodów zdołał się wyuczyć. Ich liczba (zależna od mądrości) podana jest w odpowiednim gaduście, wraz z samymi zawodami. Duża część zawodów modyfikuje inne elementy (np. współczynniki, dochód). W przypadku wylosowania tego samego zawodu dwukrotnie, postać staje się specjalistą, trzykrotnie – mistrzem. W tym miejscu mała dygresja. Od wersji 0.8 liczba zawodów jest wtedy redukowana odpowiednio o 2 i 3. Procedura określania liczby zawodów jest następująca: od aktualnej mądrości (MD) odejmowany jest wynik rzutu kostką stuścienną (k100) a rezultat (o ile jest dodatni) dzielony jest na dwadzieścia i zaokrąglany. Każdy z zawodów jest losowany i w przypadku powtórzenia odpowiednio zmieniany (patrz wyżej). Zdecydowałem się na redukcję liczby zawodów ze względów "logiczno - estetycznych". Komunikat, iż postać wyuczyła się 3 zawodów, gdy poniżej jest napisane np. "drwal" oraz "marynarz (specjalista)" jest troszkę dziwny...

Ostatni z elementów obliczanych przez program to Wiek. Uwzględnia on wiek dojrzalności danej rasy, lata spędzone na nauce zawodu oraz czynniki losowe.

Natomiast ostatnim elementem, o którym my decydujemy, jest Charakter bohatera. Składa się on z aspektu społeczno-prawnego oraz aspektu moralnego. Niektóre profesje mają ograniczony wybór nawet w bardzo dużym stopniu (np. paladyn może być tylko "praworządny-dobry" lub w stopniu tylko minimalnym (np. kupiec nie może być "chaotyczny"). Pewne ograniczenia narzuca też ułomność "bezlitosny", który uniemożliwia bycie "dobrym".

Po zakończeniu generowania bohatera ukaże się stosowny komunikat. Teraz dostępne są dla nas wszystkie pozycje z menu, łącznie z wydrukiem i zapisem karty ówczesnego wykreowanego herosa.

1.10 Menu Kości

W tym menu znajduje się tylko pozycja Symuluj rzuty. Po jej wybraniu ukaże się okienko kilkoma gaduściami. Po wciśnięciu jednego z gaduścików w polu po prawej pojawi się wynik rzutu kością, liczba ścian której określona jest na gaduście (np. k12 to kostka dwunastościenna). Gaduść własna pozwala na zdefiniowanie kostki po uprzednim zdefiniowaniu w polu obok liczby ścian (z przedziału 2-999). Gaduść wszystkie powoduje "rzut" wszystkimi kostkami z listy.

1.11 Kilka słów od autora

Na początek podziękowania. Oto osoby, które mają swój wkład w ten program:

- * Artur Szyndler – autor systemu Kryształy Czasu, bez którego ten program nie ma zastosowania;
- * Jan van den Baard – autor programu GadToolsBox, który (w wersji 2.0b) wykorzystałem do stworzenia interfejsu programu;
- * Pietro Ghizzoni – autor GUI Extension, które umożliwiła zamianę Amosa w dużo bardziej systemowy język;
- * Michał Obara, który dostarczył mi materiały dotyczące kreacji bohaterów.
- * Jens Weyer – autor ARC (taki mały programik do tworzenia... pliku readme);
- * Piotr Biernacki – pierwszy użytkownik, który skontaktował się ze mną,

- ponadto (od wersji 1.5) autor ikonki do programu;
- * pozostali u ytownicy, którzy zarejestrowali wersj  1.1 (Krzysztof Czerwiński, Marcin Lewicki, Maciej Połyga, SyNDR0m6/NrS).
 - * Dziękuj  te  jeszcze kilku osobom, którym podzi kowania nale  si  za rzeczy zupełnie nie wi ące si  z tym programem (długoletni  znajom , fajne momenty i nie tylko).

I przy okazji. Wszystkie programy u yte przy pisaniu KC s  darmowe - i bardzo dobrze. Mój program te . Chocia  nie mam nic przeciwko rozs dnie wycenionym sharewarom - sam rejestruj  te, których u ywam (do czego i Was namawiam).

Teraz kilka sł w o mnie. Kamil Nie cioruk, człowiek który komputerow  edukacj  rozpocz ł od ZX Spectrum+. Moim pierwszym komputerem by  szlachetna Komoda C64 (około 1991), potem Amisia 600 (1993) i w końcu 1200 (1997), któr  m cz  do dzi  (w konfiguracji troch  odbiegaj cej zar wno od "gołej" wersji jak i od moich potrzeb :)). Nie jestem programist  i raczej "nie grozi" mi opanowanie j zyk w typu assembler, ale wychodz  z zało enia,  e lepszy program napisze s abszy programista znaj cy si  na temacie programu, ni   wietny koder, który o tym  temacie nie ma zielonego pojęcia. Swoj  Amisi  wykorzystuj  do wielu cel w, m.in. jestem administratorem polskiej sekcji ATO, któr  opracowuje polskie wersje program w (zapraszam na stron  www.amiga.pl/ato/).

Je li chodzi o sprawy pozakomputerowe, to studiuj  geografi  (specjalno  kartografia), ponadto robi  wiele innych rzeczy (ksi ki, fotografia, muzyka, sport, eee... no całe multum :)

Wszelkie uwagi, pytania, sugestie, informacje o b edach itp. mo na dostarcza  na kilka sposob w.

Zwykła poczta:

Kamil Nie cioruk
ul. Tymiankowa 1/35
20-542 Lublin

Telefon:

(0-81) 5264687

E-mail:

kniescio@biotop.umcs.lublin.pl

Zapraszam te  do odwiedzenia mojej strony (zwłaszcza je li jeste  fanem zespołu "The Police"): biotop.umcs.lublin.pl/~kniescio/

Ponadto pod adresem tym znajduje si  strona domowa programu KC. Zajrzyj tam, aby pobra  nowe wersje programu i dowiedzie  si  ciekawych rzeczy.

1.12 Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Prawa autorskie i rozpowszechnianie.

Uwaga! Autor nie bierze  adnej odpowiedzialno ci za jakiegokolwiek b edy, uszkodzenia, itp. zar wno programowe jak i sprz towe, wynik  z działania tego programu. Pami taj, uruchamiasz KC na wlasne ryzyko!

(nie lubi  tego pisa , ale...)

Ten program jest MAILWARE. Oznacza to, i  je li u ywasz tego programu to

jesteś zobowiązany do wysłania mi listu. Otrzymasz wtedy prywatny plik-klucz, który uczyni Twoją kopię KC w pełni funkcjonalną. W celu zarejestrowania się skorzystaj z dołączonego formularza rejestracyjnego (plik Formularz, który możesz przesłać e-mailem lub pocztą tradycyjną (w tym przypadku prześlij mi tę dyskietkę na plik-klucz). W formularzu znajduje się też kilka pytań, które dotyczą Waszej wizji programu. Proszę o odpowiedź na nie.

Wersje przed 1.1 nie wymagały klucza, ale prawie nikt nie poinformował mnie o korzystaniu z KC. Nie widzę sensu w rozwijaniu programu, z którego nikt nie korzysta. Jeżeli mimo tych zmian użytkownicy nie odezwą się, program zapewne przestanie być rozwijany...

Jeżeli chodzi o rozpowszechnianie programu, to możesz go używać i kopiować innym osobom, ale nie możesz ingerować w Źadane z jego elementów (ikony, dokumentacja, sam program itp.). Przy kopiowaniu nie możesz pobierać Źadnych opłat (oprócz ewentualnych kosztów nośnika). Jeżeli chcesz go kopiować innym osobom, nie możesz zmieniać zawartości oryginalnego archiwum. Prywatny plik-klucz nie może być udostępniany innym osobom. Przeciwnie dostajesz go za darmo - rejestracja jest łatwa i prosta. Zrób to we własnym interesie (dalszy rozwój programu).

Gdybyś chciał umieścić program na jakimś dysku PD, sieci albo w magazynie dyskowym, bądź tak uprzejmy i daj mi o tym znać.

1.13 Plany na przyszłość

Właściwie ta część zależy od Was! Proszę o wypełnienie ankiety w formularzu rejestracyjnym - będzie mógł wtedy przekonać się czego potrzebujecie :). Osoby nieufające takim obietnicom pragnę poinformować, że dodanie generowania postaci dwuprofesyjnych wymogli na mnie zarejestrowani użytkownicy wersji 1.1.

1.14 Historia programu

KC ma już ponad cztery lata! Tworząc ten program nawet nie przypuszczałem, że tyle czasu będzie modyfikowany. Lawina ulepszeń rozpoczęła się na początku 1999 (po ponad dwu latach przestoju), kiedy to dzięki GUIlib program przybrał wygląd pozwalający na dalsze jego rozbudowywanie.

16.06.01

wersja 1.5 (SE)

- dodana możliwość tworzenia postaci dwuprofesyjnych
- gruntowna przebudowa struktury karty bohatera (nadal nie mam drukarki, więc nie jest to do końca bezbłędna część programu, ale już jest lepiej)
- teraz wersja niezarejestrowana umożliwi stworzenie bohatera (poprzednie wersje całkowicie blokowały ten proces, a w karcie rejestracyjnej było miejsce na uwagi o programie, co (wobec wyłączonej podstawowej funkcji) było "troszkę" bez sensu)
- chyba ostatecznie rozwiązałem problem kilku błędów związanych z wyborem pici
- drobne poprawki w obliczeniach (użyteczność gnomów, uprzywilejowane losowanie UM dla kasty czarodziejskiej, część modyfikacji związanych

- z zawodem gracza, historyka i akademika)
- poprawka w generowaniu wielokrotnych rzutów
- dodana czêdê symulujâca rzuty kostkami

09.09.00

wersja 1.1

- poprawka w redukcji liczby zawodów w jednym przypadku dla mistrza
- korekty w interfejsie uÿtkownika (m.in. usuniêcie moÿliwoœci ikonifikacji)
- prawidłowe okreœlenie pîci w przypadku Elity Wiadzy
- korzystanie z pliku-klucza

02.01.2000

wersja 1.0

- wersja ta zamyka pewien rozdział w historii programu, a pod wzglêdem funkcjonalnym praktycznie nie róŹni siê (oprócz drobnych zmian w drukowanej karcie bohatera) od wersji 0.9

29.11.1999

wersja 0.9

- zamykanie dostêpu do portu równoległego po nieudanej próbie druku karty (poprzednie wersje blokowały dalszy dostêp, co uniemoÿliwiało współpracê z portem, np. druk karty do pliku poprzez CMD)
- ponowne umieszczenie funkcji zapisu karty bohatera, teraz z moÿliwoœciâ wyboru ôcieŹki dostêpu
- poprawiony błąd przy wyôwietlaniu zmodyfikowanego dochodu dla zawodu złotnik i jubiler
- poprawiony błąd przy modyfikacjach odpornoœci od 7 do 10
- korekta w interfejsie uÿtkownika (zlikwidowanie "pustych pozycji" na listach ułomnoœci, zdolnoœci nadnaturalnych oraz zawodów)
- zmiana zawartoœci archiwum - usuniêcie skryptu o nazwie "KC", który nie był potrzebny wiaœciwie juŹ w wersji 0.6 (takie małe zaniedbanie :)

24.11.1999

wersja 0.8

- zmiany w interfejsie programu-zmniejszenie liczby pozycji w menu
- rezygnacja z funkcji bezpoœredniego druku karty bohatera do pliku
- poprawki w procedurze odpowiedzialnej za losowanie zawodów

01.11.1999

wersja 0.7 (wersja wewnêtrzna)

- korekta w sposobie obliczania liczby zawodów; niestety, ta czêdê programu nadal ma pewne niedoróbki

25.10.1999

wersja 0.6.1

- wersja ta nie róŹni siê absolutnie niczym od poprzedniej jeœli chodzi o funkcjonalnoœd; róŹnica dotyczy jedynie archiwum z programem - wersja 0.6 została wysłana na Aminet, mimo iŹ była úle spakowana (moja wina, moja... :)

16.10.1999

wersja 0.6

- zmiany dotyczâce banków danych-teraz jest juŹ tylko jeden i to włączony do programu, a nie (jak poprzednio) zapisany w oddzielnym pliku

29.07.1999

wersja 0.55

- znaczne polepszenie przyjazności programu dla systemu (widoczne zwłaszcza przy multitaskingu)
- dodanie skryptu instalującego

17.02.1999

wersja 0.5

- kompletnie zmieniony interfejs użytkownika (na typowo systemowy)
- zmniejszenie wielkości samego programu o ponad 10kb
- poprawienie kilku drobnych błędów rzeczowych w procesie tworzenia bohatera
- zrobienie kilku nowych błędów :))

14.12.1996

wersja 0.11

- usunięty drobny błąd w procedurze obsługi błędów

09.12.1996

wersja 0.1b

- pierwsza wersja programu
-