

OSCAR

Copyright © 1997 Jens Granseuer

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> OSCAR		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 2, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	OSCAR	1
1.1	OSCAR Dokumentation	1
1.2	Was ist OSCAR?	1
1.3	Rechtliches und Vertrieb	2
1.4	Installation	2
1.5	Charakterwerte	3
1.6	Pulldown-Menüs und Tastatur	3
1.7	ASCII- und interne Daten	4
1.8	Bekannte Probleme	4
1.9	Geschichte	4
1.10	In Zukunft...	5
1.11	Silver	5
1.12	Kontakt	5

Chapter 1

OSCAR

1.1 OSCAR Dokumentation

OSCAR
Der Offizielle Silver Charakter Editor
Version 1.14 (6.10.97)
kompatibel zu Silver 0.28

WICHTIG! Neue

E-Mail-Adresse

.

Inhalt

1.

Was ist OSCAR?

2.

Rechtliches und Vertrieb

3.

Installation

4. Benutzung

4.1.

Charakterwerte

4.2.

Menüs und Tastatur

5.

Das Prinzip

6.

Bekannte Probleme

7.

Geschichte

8.

Die Zukunft...

9.

Der Autor

1.2 Was ist OSCAR?

Der Offizielle Silver Charakter Editor (OSCAR) ist eine Ergänzung ↔
zum
Rollenspiel
Silver
von Robert Müller.

Silver bietet die Möglichkeit, auch ohne Kenntnisse einer Programmiersprache recht komplexe Abenteuer zu erstellen. Das Spiel besitzt einen eigenen Editor mit fast allem, was dazugehört. Lediglich der Editor für Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) ist bisher nur eingeschränkt nutzbar und zwingt den Weltenschaffer dazu, seine Monster zum großen Teil in Handarbeit zusammenzubauen. Dieses Manko beseitigt OSCAR. Er bietet Zugriff auf alle relevanten Eigenschaften und Werte der Charaktere und macht das lästige Arbeiten mit einem ASCII-Editor und diversen Tabellen überflüssig.

1.3 Rechtliches und Vertrieb

OSCAR ist Freeware, darf also frei kopiert werden.
Die Rechte am Programm bleiben jedoch weiterhin beim Autor.
Die kommerzielle Nutzung ist untersagt.

OSCAR verwendet die reqtools.library.

Der Autor übernimmt keine Verantwortung für Schäden, die direkt oder indirekt durch die Benutzung dieses Programmes entstehen.

OSCAR ist ©1997 Jens Granseuer
Silver ist ©1996-1997 Robert Müller.
ReqTools ist ©1991-1994 Nico François, 1995-1997 Magnus Holmgren

1.4 Installation

Wie Silver benötigt OSCAR mindestens Kickstart Version 2.0.
Außerdem ist mindestens Version 38 der reqtools.library erforderlich.
Sie ist im Silver-Archiv enthalten.

Die Installation kann auf zwei Arten erfolgen.

1. Man kopiert das Programm und das zugehörige Icon in das Verzeichnis, in dem sich auch Silver befindet.
2. Die beiden Dateien werden an einen beliebigen anderen Ort kopiert.
In diesem Fall muß allerdings ein Assign Silver: auf das Silver-Hauptverzeichnis durchgeführt werden.

Für beide Installationen gilt, daß sich die Dateien Talent.dat, Item.dat, Rezept.dat, Zauber.dat sowie die benutzte Grafik-Datei im Verzeichnis Silver:Daten befinden müssen.
OSCAR sucht außerdem nach silver.konfig.

Die Dateien Talent.dat, Item.dat, Zauber.dat und Rezept.dat können im Editor von Silver mit dem Menüpunkt Datenausgabe nach T: erzeugt werden.

1.5 Charakterwerte

Hier werden grundsätzlich nur die Einstellungen beschrieben, die nicht selbsterklärend sind. Dabei gehe ich davon aus, daß das allgemeine Spielsystem von Silver bekannt ist. Für nähere Erläuterungen sollte man dort nachlesen.

Restkämpfe - ein Wert von -1 bedeutet unbegrenzte Anzahl
 Alter - dient momentan nur kosmetischen Zwecken
 Erfahrung - Wenn sich ein NSC einer Gruppe anschließt, können diese Punkte zur Talentsteigerung genutzt werden.
 EP, VP - Der erste Wert gibt den momentanen Stand, der zweite den gewünschten Maximalwert an.
 Fluchtrate - Ein Wert von 100 bedeutet, der NSC flieht nie, 0 heißt, er flieht sofort. Ansonsten flieht ein Charakter, sobald seine $VP \cdot 100 / \max.VP \geq$ Fluchtrate ist.
 Kampfverhalten - gibt an, wie sich der Charakter im Kampf verhält. Der Zusatz '+' gibt an, daß, wenn sich ein Ziel in Nahkampfreichweite befindet, dieses zuerst attackiert wird, da es die direktere Bedrohung darstellt.

Rezepte und Zauber - Es können alle Mixturen, Tränke und Zauberformeln angegeben werden, die dem Charakter schon zu Beginn seiner Laufbahn zur Verfügung stehen sollen.

1.6 Pulldown-Menüs und Tastatur

Menüs

Projekt

Neu - löschen der aktuellen Daten
 Laden - eines Charakters im ASCII-Format
 Speichern - eines Charakters im ASCII-Format
 Information - über OSCAR
 Ende - OSCAR verlassen

Fenster

Ausrüstung - öffnet das Ausrüstungs-Fenster
 Eigenschaften - führt zurück zum Hauptfenster

Tastatur

Viele der Einstellungen können auch über Tastatur vorgenommen werden. Die Listen können über die Tasten '2', '4', '6' und '8' des Ziffernblocks gesteuert werden, nachdem sie durch den entsprechenden Buchstaben aktiviert wurden.

Bei den Auswahllisten, die in einem eigenen Fenster erscheinen, kann mittels 'Return' der Ok-Knopf, mit 'Escape' der Abbruch-Knopf betätigt werden.

1.7 ASCII- und interne Daten

OSCAR speichert die Charakterdaten im Silver-unabhängigen ASCII-Format. Um sie in einem Abenteuer zu verwenden, müssen sie mit dem Editor von Silver ins interne Format umgewandelt werden.

Dieser Zwischenschritt wurde gewählt, damit bei einer Änderung des internen Formats (was bei Silver ziemlich häufig vorkommt) nicht alle Charaktere neu erstellt werden müssen. Es reicht so aus, die ASCII-Daten noch einmal zu konvertieren.

1.8 Bekannte Probleme

Im Moment sind keine gravierenden Produktmängel bekannt ;-)

Sollten wider Erwarten trotzdem Schwierigkeiten auftreten, steht der

Autor
natürlich jederzeit zur Verfügung.

1.9 Geschichte

V1.0 30.6.97

- erste öffentliche Version

V1.1 14.8.97

- OSCAR benötigt jetzt die externen Dateien "Item.dat", "Zauber.dat", "Rezept.dat" und "Talent.dat". Von jetzt an bedeutet eine Änderung der Daten von Silver nicht mehr automatisch ein Update von OSCAR.
- neue NSC-Befehle RESTKAEMPFE, EP_BASIS und VP_BASIS
- das Sortieren der Listen erfolgt mehr als 3x schneller als bisher
- Bug in den Zauber- und Rezept-Listviews behoben
- Listenfunktionen verbessert
- kleinere Änderungen am GUI

V1.11 24.9.97

- Enforcer-Hit beseitigt
- Versions-Information korrigiert
- OSCAR gibt jetzt eine Fehlermeldung, aus wenn die Datenfiles fehlerhaft und/oder veraltet sind.
- kleiner Fehler in Listview-Operationen behoben
- größere Anzahl von Gegenständen, Zaubern usw. erlaubt
- erstmals erfolgreich mit vbcc kompiliert

V1.12 27.9.97

- Laden der Datenfiles beschleunigt
-

- Datenfiles Version 3 werden benötigt
- Bug beseitigt, der das Schließen von Requestern verhinderte

V1.13 30.9.97

- Listen korrigiert (bisher noch maximal 256 Items)
- noch einen Bug in den Listen-Operationen behoben
- mit PhxLnk 4.31 gelinkt

V1.14 6.10.97

- effizienterer Startup-Code
- benutzt jetzt die reqtools.library statt asl.library
- Bug in Listen (hoffentlich) endgültig beseitigt und damit auch gleichzeitig noch einen Enforcer-Hit
- Guide überarbeitet

1.10 In Zukunft...

- * für den Fall, daß Silver bald vollständig lokalisiert wird, natürlich ebenfalls ein mehrsprachiger Editor
- * irgendwelche Vorschläge?

1.11 Silver

Silver ist ein Freeware-Rollenspiel von Robert Müller. Zusätzlich kann man sehr einfach selbst Abenteuer erstellen.

Silver ist im Aminet zu finden als

/game/role/silver_1.lha und

/game/role/silver_2.lha

für Executables für MC68020 und höher. Im zweiten Archiv befinden sich auch die Anleitung und ein Voreinsteller.

1.12 Kontakt

Falls irgendwelche Fehler auftreten sollten oder ihr Vorschläge, Anregungen oder Kritik loswerden wollt, könnt ihr das unter dieser Adresse tun:

Jens Granseuer
Junkermanns Weg 7
59071 Hamm
Deutschland

oder per EMail:

jensg@steingym.ham.nw.schule.de

Selbstverständlich freue ich mich auch über jede Bestätigung, daß OSCAR viel und ausgiebig genutzt wird, und selbstgebastelte Abenteuer sind auch immer willkommen.

Na dann, frohes Schaffen...
