

**OSCAR**

Copyright © 1997 Jens Granseuer

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> OSCAR		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>OSCAR</b>	<b>1</b>
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	Silver . . . . .	5
1.11	Kontakt . . . . .	5

---

# Chapter 1

## OSCAR

### 1.1 OSCAR Dokumentation

OSCAR

Der Offizielle Silver Charakter Editor  
Version 1.2 (31.10.97)  
kompatibel zu Silver 0.28

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. 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, die unter anderem auch im Silver-Archiv zu finden ist.  
Ab Kickstart 2.1 (V38) werden mit Hilfe der locale.library auch andere Sprachen unterstützt.

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.

Falls eine andere Sprache als deutsch benutzt werden soll, muß der

---

entsprechende Katalog nach Locale:Catalogs/<Sprache>/ kopiert 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 $VP \cdot 100 / \max.VP \geq$ Fluchrate 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

V1.2 31.10.97

- BF falls die Datendateien nicht vorhanden waren, kam es beim Start von der Workbench zum Absturz (>>> Rainer Müller <<<)
- NF unterstützt die locale.library (bisher allerdings noch nutzlos, da Silver noch nicht so weit ist)
- VB Filerequester-Verhalten

V1.14 6.10.97

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

V1.13 30.9.97

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

V1.12 27.9.97

- BF Bug beseitigt, der das Schließen von Requestern verhinderte
- NF Datenfiles Version 3 werden benötigt
- VB Laden der Datenfiles beschleunigt

V1.11 24.9.97

- BF Enforcer-Hit beseitigt (>>> Robert Müller <<<)
  - BF Versions-Information korrigiert
-



