

Was ist Floyd?

Floyd ist eine einfache Sprache für die Programmierung von Adventurespielen. Diese Hilfe erklärt die Bedienung des Interpreters, der in Floyd geschriebene Spiele ausführt. Weitere Informationen über Floyd, darunter auch die Dokumentation der Sprache, finden sich unter www.oliver-berse.de.

Die Eingabe

Das Spielgeschehen läßt sich mit Eingaben steuern, die als Befehle formuliert werden:

```
>UNTERSUCHE DIE INSTRUMENTE  
>GEHE NACH SÜDEN  
>NIMM ALLES
```

Die Groß- und Kleinschreibung spielt dabei keine Rolle. Umlaute können auch ausgeschrieben werden. So wird z.B. auch SUEDEN statt SÜDEN verstanden. Werden mehrere Befehle in einer Zeile geschrieben, müssen sie durch einen Punkt getrennt werden:

```
>UNTERSUCHE DIE INSTRUMENTE. GEHE NACH HINTEN
```

Einige häufig gebrauchte Befehle lassen sich auch abkürzen:

Zur Fortbewegung die Richtungen der Kompaßrose mit N, S, O, W, NO, NW, SO und SW. Hoch und Runter mit H und R.

"UNTERSUCHE Objekt" mit "U Objekt". Wer an englische Spiele gewöhnt ist, kann hier auch X für Examine eingeben.

Das INVENTAR des Spielers mit I

WARTE mit Z

Werden bestimmte Befehle an Lebewesen oder geeignete Maschinen gerichtet, muß dem Befehl ihr Name gefolgt von einem Komma vorangestellt werden:

```
>ROBOTER, GEHE IN DEN CONTAINER
```

Die wörtliche Rede wird in doppelte Anführungszeichen gestellt:

```
>"Hallo"  
>SAGE "Hallo" ZU DEM ROBOTER  
>ROBOTER, "Hallo"  
>FRAGE COMPUTER NACH "Irgendwas"
```

Befehle, die an einen Charakter im Spiel gerichtet und von ihm ausgeführt werden sollen, werden also ohne Anführungszeichen geschrieben. Soll dem Charakter aber in einem Gespräch beliebiger Text mitgeteilt werden, muß dieser Text in Anführungszeichen stehen.

Beliebig viele Objekte können in Aufzählungen durch Kommas und das Wort "und" getrennt

werden:

```
>NIMM DAS KABEL, DIE PLATINE UND DEN RAUMANZUG  
>NIMM ALLES AUSSER DER PLATINE UND DEM RAUMANZUG
```

Mit der Tab-Taste lassen sich Objektnamen vervollständigen, wenn ihre Anfangsbuchstaben getippt wurden. Aus den Buchstaben "Des" wird nach Drücken der Tab-Taste z. B. "Desoxyribonukleinsäure", wenn es im Spiel ein gleichnamiges Objekt gibt.

Wörter im Text lassen sich auch markieren und mit Copy/Paste in die Eingabezeile kopieren.

Alle Eingaben werden in einer Liste gespeichert, die mit den Tasten Cursor-Unten/Oben durchsucht werden kann. Mit Return läßt sich eine Eingabe aus der Liste wiederholen.

Metakommandos

Metakommandos beeinflussen das Spielgeschehen nicht direkt, sondern dienen z.B. dem Speichern von Spielständen etc. Floyd kennt folgende Metakommandos:

speichern Speichert den aktuellen Spielstand. Entspricht Datei/Spielstand speichern

laden Lädt einen Spielstand. Entspricht Datei/Spielstand laden

neustart Läßt das Spiel neu beginnen. Dabei wird auch die Spieldatei neu geladen, das erleichtert bei der Entwicklung eines Spiels den Neustart einer geänderten Version.

pronomen Zeigt den Objektnamen an, der in der Eingabe durch ein Pronomen ersetzt werden kann, wenn er vorher bereits erwähnt wurde:

```
>UNTERSUCHE ROTE TASTE  
...  
>DRÜCKE SIE
```

ende Beendet ein Spiel mit Nachfrage.

zurück Macht die letzte Eingabe ungeschehen. Es lassen sich durch Wiederholung auch mehrere Eingaben rückgängig machen.

Diese Kommandos werden nicht in der Eingabeliste gespeichert.

In der Standardbibliothek sind zusätzlich noch folgende Kommandos definiert. Sie können in ihrer Funktion von Spiel zu Spiel variieren oder ganz fehlen.

ausführlich Schaltet die ausführliche Beschreibung bereits besuchter Orte und die Anzeige von Punktänderungen ein- und aus.

punkte zeigt den aktuellen Punktestand an.

orte Listet die bereits besuchten Räume auf.

objekte Listet alle bereits in der Eingabe erwähnten Objekte auf.

Öffnen

Startet ein gespeichertes Floyd-Programm. Dabei kann es sich um ein Programm im Quelltext oder um eine kompilierte Programmdatei handeln. Quelltextdateien für Floyd müssen die Dateinamenserweiterung `.floyd` tragen. Wenn sie kompiliert werden, erhalten sie die Erweiterung `.floydc`.

Floyd-Dateien lassen sich auch per Drag & Drop öffnen. Dafür muß eine Datei nur in das Programmfenster gezogen werden.

Spielstand laden

Lädt einen gespeicherten Spielstand und setzt das Spiel an der entsprechenden Stelle fort. Wenn noch kein Spiel gestartet wurde, wird das zu dem Spielstand passende Programm automatisch gestartet. Wenn der ausgewählte Spielstand nicht zu dem gestarteten Programm (oder nicht zu der gleichen Version) paßt, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben.

Spielstand speichern

Speichert den aktuellen Spielstand, wenn ein Spiel gestartet wurde. Eine Spielstanddatei trägt die Erweiterung `.floyds`.

Skript abspielen

Ein Skript ist eine einfache Textdatei (mit beliebigem Namen), aus der Floyd die Eingabe Zeile für Zeile auslesen kann. Statt von der Tastatur kann die Eingabe somit auch aus einer Datei gelesen werden. Besonders längere, immer gleiche Folgen von Anweisungen lassen sich bequem durch ein Skript ersetzen.

Um ein Skript auszuführen, muß das entsprechende Spiel schon gestartet sein. Wichtig ist, daß jede Zeile der Datei nur eine Eingabe enthält. Die Groß- und Kleinschreibung bleibt unberücksichtigt. Ein Beispiel:

```
U INSTRUMENTE
HINTEN
U ROBOTER
ROBOTER, GEHE IN DEN CONTAINER
```

Eigenschaften

Zeigt Autoren die Anzahl der in einer Quelltextdatei vorhandenen Klassen, Funktionen und Variablen.

Beenden

Beendet Floyd. Wenn ein Spiel noch nicht gespeichert wurde, erscheint vorher eine Sicherheitsabfrage.

Das Menü Optionen

Bis auf die Darstellungsoptionen sind die meisten Funktionen in diesem Menü für Autoren gedacht.

Darstellung

Hier lassen sich die Bildschirmfarben, die Schriftart, der Zeichensatz der Cursor und die Menüdarstellung einstellen. Der Zeichensatz sollte immer dem der geöffneten Quelltextdatei entsprechen. Wenn statt Umlauten seltsame Sonderzeichen angezeigt werden, kann hier der entsprechende Zeichensatz eingestellt werden. Compilierte Dateien (.floyd) werden immer automatisch im Format UTF-8 gespeichert und gelesen.

Quelltext übersetzen

Kompiliert eine Quelltextdatei (*.floyd). Dabei wird der Quelltext um überflüssige Leerzeichen, Zeilenumbrüche und Kommentare bereinigt. Zusätzlich wird die Datei noch mit einem Datumsstempel der Form JJMMTT versehen, der als Versionsnummer dient. Wenn die Quelltextdatei mit #include weitere Dateien einbindet, werden diese auch in die kompilierte Datei eingebunden. Die kompilierte Datei (*.floyd) ist für den Spieler unlesbar und wird auch schneller gestartet und ausgeführt als die Quelltextdatei.

Quelltext formatieren

Formatiert eine oder mehrere Quelltextdateien. Dabei werden einzelne Codeabschnitte mit Tabulatorzeichen eingerückt. Dies dient nur der besseren Lesbarkeit des Quelltextes und hat keine Auswirkung auf die Programmausführung.

Grafik kopieren

In der Dateiauswahl können mit der Strg-Taste mehrere Grafikdateien im PNG-Format ausgewählt werden, die dann in die Datei *grafik.images* kopiert werden. Aus dieser Datei kann Floyd Grafiken lesen und in einem Spiel darstellen. Das genaue Vorgehen wird in der Dokumentation beschrieben.

Text extrahieren

Speichert alle in einer Quelltextdatei zwischen Anführungsstrichen stehenden Texte in einer Textdatei. Ihr Name besteht aus t_ gefolgt von dem Namen der Quelltextdatei. Mit dieser Textdatei und einer Textverarbeitung bzw. Rechtschreibprüfung lassen sich Tippfehler leicht aufspüren.

Debug

Ruft den Debugger auf, mit dem Autoren den Ablauf ihrer Quelltextdateien verfolgen können.