

SLOVENSKA INTERAKTIVNA FIKCIJA

*Priloga h knjižnicama
Slovenian.h in SlovenianG.h,
slovenskemu prevodu programskega jezika Inform*

Benjamin Lipovšek

Junij 2007

Slovenska interaktivna fikcija
Benjamin Lipovšek

Prva izdaja: oktober 2006

Druga izdaja: junij 2007

Domača stran: <http://sloif.freehost386.com>

Elektronska pošta: sloif@yahoo.com

Avtor se najlepše zahvaljuje svoji sestri Franji za vso pomoč in vzpodbudo.

1. UVOD

1.1 INTERAKTIVNA FIKCIJA

Z enim stavkom opisati medij interaktivne fikcije je pravzaprav nemogoče. Gre namreč za spoj dveh tako različnih disciplin, da jih sprva nikakor ne moremo povezati med seboj. Na eni strani stoji literatura, čisto pripovedništvo, na drugi pa svet računalniških igric. Milo rečeno nezdružljivo, a vendar – ravno za to gre pri vsem skupaj.

V obdobju druge polovice dvajsetega stoletja, še preden so osebni računalniki dosegli svojo zlato dobo, je obstajalo na kupe tako imenovanih "interaktivnih knjig". V slovenščino jih je bilo sicer prevedenih le peščica, morda najbolj znana pa je bila desetletje nazaj zbirka "Časovni stroj". Značilnost teh knjig je bila v tem, da se niso brale linearno od začetka do konca, pač pa so se listale po bralčevih željah in odločitvah. Na koncu vsakega poglavja je imel namreč bralec (navadno glavni lik) dve ali več možnosti, kaj želi v zgodbi storiti. Glede na svojo odločitev je moral nato polistati na označeno stran ter tam nadaljevati z branjem.

Računalniška interaktivna fikcija pa tu stori še korak dlje. V bralčevih (igralčevih) rokah je namreč vse; bralec ima popolno oblast nad svojim likom, ki je hkrati tudi protagonist zgodbe. Lahko raziskuje okolico, se pogovarja z ostalimi liki, lahko manipulira s predmeti v svetu. Na podlagi njegovih dejanj pa se zgodba počasi razvija.

Svoje želje bralec izraža v obliki povsem naravnih velelnih stavkov, npr. "vzemi vazo" ali "odpri omaro" ali "preberi plakat na steni" ipd. Zgodba (računalniški program) pa mu prav tako v obliki povedi vrača odgovore, nove informacije, nove opise. Interaktivni roman se tako počasi odvija.

Dela interaktivne fikcije se tudi med seboj lahko močno razlikujejo. V grobem se delijo predvsem na dve skupini: prva je osredotočena na pripovedništvo in globoko sporočilo, bralec je tako rekoč voden skozi zgodbo, tu in tam jo mora le vzpodbuditi s kakšnim ukazom; primer take igre je čudovita in pretresljiva "Photopia" (Adam Cadre, 1998). Druga skupina pa prisega na težke, zanimive in kompleksne uganke, ki jih mora bralec (protagonist) najprej razrešiti, preden se zgodba odvije dalje; taka je na primer mojstrska "Spider And Web" (Andrew Plotkin, 1996).

Kljub temu je vsem delom skupno eno: še vedno je bistvena prav zgodba, pripovedništvo. Brez besed interaktivna fikcija preprosto ne obstaja. Ravno opisi

lokacij, stvari, likov in dejanj dajejo delu čar, atmosfero. Kot primer je tu sicer nekoliko sarkastičen, a enkratno opis sobe z zaprtimi vrati iz igre "Enchanter" (Marc Blank, Dave Lebling, 1983). Zaprta vrata so namreč ena izmed najbolj tipičnih in klišejskih ugank; avtorja se zato v naslednjem opisu odkrito šalita na njihov račun:

Guarded door

A more incongruous place than this would be difficult to believe. The room itself is nothing more than a small room at the base of the northeast tower with a narrow passageway entering from the west. Standing in front of you to the north, however, is a door surpassing anything you could have imagined. For starters, its massive lock is wrapped in a dozen six-inch thick iron chains. In addition, a certain five-headed monster sporting razor-sharp spears for tongues seems to be imbedded within its heavy oak frame. One is almost embarrassed to mention the gargoyles spewing flame and sulphurous ash which ornament either side of the door, or the ninety-seven slimy groping tentacles which taunt you ever closer to certain death. A sign, floating serenely above the door and glowing hideously in purple letters, offers the following rude understatement: "Don't Bother."

In prav takšne vrste proza je tisto, kar daje interaktivni fikciji tudi znatno umetniško (literarno) vrednost, čeravno to elektronskim medijem vse prepogosto nočemo priznati!

Nenazadnje pa se ta medij od klasične literature razlikuje še v eni stvari. Interaktivna fikcija je načeloma izredno nelinearna, v njej je možnih mnogo poti do konca zgodbe. Uganke je prav tako moč rešiti na več načinov. In tudi samih koncev je lahko mnogo, pač odvisno od tega, kako bralec vodi protagonista; lep primer je fantastična igra "Slouching Towards Bedlam" (Star C. Foster, Daniel Ravipinto, 2003), ki nudi cel venček različnih zaključkov. Ni torej nujno, da bo vsako branje (igranje) istega dela potekalo povsem enako – za razliko od vsakega pisanega romana, ki se vedno bere naravnost od začetka do konca.

(V dodatku B je podrobno opisan potek demonstrativne igre "Ženin na begu", hkrati pa je to tudi lep prikaz, kako medij deluje v praksi, čeprav je zgodba tokrat precej plitva in nezanimiva. Igra ima namreč drug namen, to je predstaviti slovenski prevod jezika Inform, o čemer bo govora v nadaljevanju.)

1.2 KRATKA ZGODOVINA

Začetki interaktivne fikcije segajo v sedemdeseta leta (1975). Takrat je jamar Will Crowther napisal neke vrste simulacijo raziskovanja votlin, imenovano "Advent", ki je uradno znana kot prva igra novega medija. Kljub temu pa rojstvo prave, pripovedne interaktivne fikcije postavljamo v leto 1979, ko je peščica študentov z inštituta MIT ustanovila danes legendarno podjetje INFOCOM in kmalu zatem izdala kultno igro "Zork" (1980). Sledile so uspešnice, kot so "Starcross" (1982), "Planetfall" (1983), "Enchanter" (1983), "Trinity" (1986), skupaj z Douglasom Adamsom pa so izdali še "The Hitchhiker's Guide To The Galaxy" (1984), predelavo popularne knjige, ter "Bureaucracy" (1987).

Začetna leta INFOCOMA in "njihovega" novega medija so bila tudi finančno izjemno uspešna, igre so bile pravi komercialni hiti. Vendar pa se je konec osemdesetih v računalništvu pričela vse bolj uveljavljati grafika, in tekstovne igre nenadoma niso bile več toliko zanimive; izkupički iz prodaje so začeli naglo upadati. Interaktivna fikcija je nenadoma povsem zamrla.

Iz spanca jo je končno povsem prerojeno prebudil šele internet v devetdesetih. Medmrežje je združilo zanesenjake in ljubitelje starega medija, izdelanih je bilo tudi nekaj odličnih programov za pisanje interaktivne fikcije (predvsem sta pomembna Inform in TADS), žanr je dobil nov zagon. Danes je tako medij še kako živ, internet pa poln čudovitih zgodb in fantastičnih iger, kot so na primer "Curses" (Graham Nelson, 1993), "Spider And Web" (Andrew Plotkin, 1996), "Photopia" (Adam Cadre, 1998), "For A Change" (Dan Schmidt, 1999), "Slouching Towards Bedlam" (Star C. Foster, Daniel Ravipinto, 2003) in še in še. Vsako leto so organizirana celo razna tekmovanja v pisanju interaktivne fikcije. Najpomembnejši sta "IF Comp" in pa precej oskarjevske "XYZZY Awards", kjer se podeljujejo nagrade za najboljše like v igri, najboljšo zgodbo, najboljše uganke itd.

Vsa "moderna" dela so brezplačna, zbrana pa so v tako imenovanem IF Arhivu, ki se nahaja na naslednjem naslovu:

<http://www.ifarchive.org>

Lažji pregledovalnik in iskalnik po arhivu ponuja stran:

<http://wurb.com/if>

Ljubiteljem pa je na voljo tudi forum za diskusijo:

<http://groups.google.com/group/rec.games.int-fiction>

1.3 PROGRAMSKI JEZIK INFORM

Inform je leta 1993 napisal Graham Nelson, od tedaj pa je ta programski jezik postal tako rekoč standard na področju jezikov za pisanje interaktivne fikcije. Jezik je nadvse intuitiven in preprost, a kljub temu omogoča izdelavo tudi najtežjih in najkompleksnejših ugank in zgodb. Uradna domača stran jezika se nahaja na naslovu:

<http://www.inform-fiction.org/inform6.html>

Za Inform je bilo napisanega precej učnega materiala in vodičev. Najpomembnejša sta predvsem dva: prvi je "The Inform Designer's Manual" (Graham Nelson), uradni priročnik, ki pokriva prav vsako funkcijo jezika, drugi pa "The Inform Beginner's Guide" (Roger Firth, Sonja Kesserich), ki je sicer precej krajši, a vseeno nadvse poučen in uporaben učbenik za hitro učenje programa. Oba priročnika sta prav tako dostopna z zgoraj napisane uradne domače strani.

Končno pa za vse ustvarjalce interaktivne fikcije obstaja tudi internetni forum, ki je odličen in neusahljiv vir informacij in pomoči:

<http://groups.google.com/group/rec.arts.int-fiction>

1.4 SLOVENSKI PREVOD JEZIKA INFORM

Doslej je bil Inform (natančneje – Inform 6; obstaja namreč tudi Inform nove generacije, Inform 7 ali I7, ki pa se od verzije 6 bistveno razlikuje) preveden v mnogo tujih jezikov (nemščina, francoščina, italijanščina, ...), saj je prevajanje v tehničnem smislu zaradi odlične organizacije programske kode dokaj preprosto. Izmed vseh programskih knjižnic paketa je namreč vsa definicija jezika skrita le v dveh; v originalu (angleščini) sta to knjižnici `English.h` in `Grammar.h`. Prevajalcu je torej obseg dela znatno okleščen, saj se mora ukvarjati le z dvema blokoma programske kode.

Slovenskega prevoda do zdaj še ni bilo, se je pa njegov avtor s samo idejo poigral skoraj leto dni. Problemi so bili seveda več kot očitni: kako implementirati sklon, kako implementirati dvojino itd. Slovenščina je namreč izredno bogat (kompliciran) jezik, malo je univerzalnih in povsod veljavnih pravil in obrazcev.

Septembra leta 2006 pa je delo na prevodu vendarle steklo in se z nekaj truda ter težavami v nekaj tednih tudi uspešno končalo; oktobra sta bili izdani knjižnici *Slovenian.h* in *SlovenianG.h* (podrobno sta predstavljeni v 2. poglavju). Končno je torej na voljo paket za pisanje interaktivne fikcije v slovenščini!

Avtor je imel več motivov za prevajanje. Najprej je bila tu ljubezen do celotnega medija in programskega jezika, prav tako se je prevod izkazal kot odlična vaja v programiranju.

Pomembnejša od vseh pa je bila želja, spodbuditi slovenske ustvarjalce, da tudi sami napišejo kakšno zgodbo ali dve. Pri nas je namreč medij interaktivne fikcije žal izredno slabo poznan. Razlog morda tiči v strogi razdvojenosti populacije: na enem bregu stojijo "pravi" igričarji, navdušeni nad najhitrejšimi procesorji in najnovejšo 3D grafiko, ki tekstovne igre niti povohali ne bi. Na drugi strani pa so vsi tisti, ki jim je literatura sicer na moč pri srcu, a se nad računalniki vsaj zmrdujejo, če jih ne celo preganjajo.

Pisatelj interaktivne fikcije pa mora biti po duši nekje vmes. Ljubiti mora zgodbe, pripovedništvo, imeti mora vsaj kanček pisateljske žilice in bujno domišljijo. Prav tako pa mu mora biti blizu tudi računalniška tehnika in programiranje, saj brez tega vendarle ne gre. A takšnih ljudi je na žalost malo, pa še izmed tistih, ki so, jih je le peščica sploh kdaj slišala za žanr interaktivne fikcije.

To prevajalsko delo je torej v veliki meri opravljeno v upanju, da medij končno zaživi tudi pri nas, namenjeno pa je vsem pisateljem ter programerjem, ki stremijo po čem drugačnem, zanimivem, posebnem.

Na delo torej!

2. PREDSTAVITEV KNJIŽNIC

Jezik programskega paketa Inform (in vseh del, napisanih v njem) je definiran z dvema knjižnicama, ki se nahajata v mapi LIB. To sta v originalu knjižnici `English.h` in `Grammar.h`, v slovenskem prevodu pa `Slovenian.h` in `SlovenianG.h`.

2.1 SLOVENIAN.H

2.1.1 OPIS

Knjižnica `Slovenian.h` je tako imenovana "language definition" datoteka (originalna, angleška verzija se imenuje `English.h`). V tej datoteki so definirane čisto vse besede, ki jih program med delovanjem izpisuje na zaslon, kar vključuje vsa števila, smeri neba, zaimke, vse možne privzete odgovore na akcije itd. Poleg glagolov, ki se nahajajo v `SlovenianG.h` (glej razdelek 2.2), je tu pravzaprav vse, kar je potrebno za interaktivno fikcijo v slovenskem jeziku.

2.1.2 VKLJUČITEV KNJIŽNICE

Knjižnico lahko vključimo na več načinov. Lahko jo preprosto preimenujemo v `English.h` in z njo prepíšemo originalno datoteko, ki se nahaja v mapi LIB paketa Inform.

Vendar pa je mnogo elegantnejša rešitev, da knjižnico `Slovenian.h` le namestimo v mapo LIB, nato pa v komandno ICL vrstico ob kompilaciji programske kode vrinemo naslednji ukaz:

```
+language_name=Slovenian
```

Lahko pa zgornji ukaz v kodo vključimo kar avtomatično s posebnim stikalom, ki se mora nahajati čisto na začetku (na vrhu) programske kode. Na sam vrh programa torej vtipkamo:

```
!% +language_name=Slovenian
```


2.1.3 DODATNE FUNKCIJE

Zaradi kompleksnosti slovenskega jezika knjižnica `Slovenian.h` vsebuje kar nekaj rutin, ki jih v originalni, angleški različici ni. Te nove rutine se navadno uporabljajo za izpisovanje teksta, zato bodo kot take tudi na kratko predstavljene.

2.1.3.1 PREDLOGA *S* IN *Z*

Ime rutine: `PredlogSZ`

Klic: `print (predlogsz) obj;`

Opis: rutina glede na prvo črko imena objekta `obj` izpiše ustrezni predlog *s* oziroma *z*

2.1.3.2 PREDLOGA *K* IN *H*

Ime rutine: `PredlogKH`

Klic: `print (predlogkh) obj;`

Opis: rutina glede na prvo črko imena objekta `obj` izpiše ustrezni predlog *k* oziroma *h*

2.1.3.3 GLAGOL BITI V OBLIKAH *JE*, *SO* IN *SI*

Ime rutine: `JeSoSi`

Klic: `print (jesosi) obj;`

Opis: rutina glede na slovnično število in osebo objekta `obj` izpiše pravilno obliko glagola biti (*je* oziroma *so* ter *si*, če se objekt nanaša na igralca)

2.1.3.4 GLAGOL BITI V OBLIKAH *NI*, *NISO* IN *NISI*

Ime rutine: NiNisoNisi

Klic: print (ninisonisi) obj;

Opis: rutina glede na slovnično število in osebo objekta obj izpiše pravilno obliko glagola biti (*ni* oziroma *niso* ter *nisi*, če se objekt nanaša na igralca)

2.1.3.5 ZAIMEK V AKUZATIVU

Ime rutine: ZaimekAkuzativ

Klic: print (zaimekakuzativ) obj;

Opis: rutina glede na spol ter slovnično število objekta obj izpiše pravilni zaimke v četrtem sklonu (*ga*, *jo* oziroma *jih*)

2.1.3.6 SKLONI

Ime rutin: Nominativ
Genitiv
Dativ
Akuzativ
Lokativ
Instrumental

Klic: print (nominativ) obj;
print (genitiv) obj;
print (dativ) obj;
print (akuzativ) obj;
print (lokativ) obj;
print (instrumental) obj;

Opis: rutine izpišejo ime objekta obj v ustreznem sklonu (za definicijo sklonov glej razdelek 3.2)

2.1.3.7 SKLONI Z VELIKO ZAČETNICO

Ime rutin: NominativVZ
GenitivVZ
DativVZ
AkuzativVZ
LokativVZ
InstrumentalVZ

Klic: print (nominativvz) obj;
print (genitivvz) obj;
print (dativvz) obj;
print (akuzativvz) obj;
print (lokativvz) obj;
print (instrumentalvz) obj;

Opis: rutine izpišejo ime objekta obj v ustreznem sklonu (za definicijo sklonov glej razdelek 3.2), in to z veliko začetnico (navadno kadar mora beseda stati na prvem mestu v povedi)

2.1.3.8 ŠTEVILO OBJEKTOV IN GLAGOL BITI

Ime rutine: StevecObjektov

Klic: print (stevecobjektov) obj;

Opis: rutina se kliče ob naštevanju objektov, izpiše pa ustrezni glagol biti (*je, sta* oziroma *so*) glede na število predmetov, ki se nahajajo v objektu obj. Natančnejše informacije o tej funkciji se nahajajo v opombah znotraj same knjižnice Slovenian.h

2.2 SLOVENIANG.H

2.2.1 OPIS

Inform ima v svojih programskih knjižnicah (Parserm.h, Verblibm.h, ...) definirano celo vrsto osnovnih akcij, kot so na primer pobiranje predmetov, premikanje med prostori itd. Vendar pa rutine za te akcije obravnavajo le dejanje samo, torej kaj se zgodi z objekti, kaj se zgodi z igralcem in podobno. Glagol (ali več glagolov), ki sproži vsako od teh rutin, pa je definiran v tako imenovani gramatični tabeli oziroma v posebni "grammar table" datoteki.

Originalna datoteka za angleščino se imenuje `Grammar.h`, slovenske glagole pa vključuje `SlovenianG.h`.

Primer iz knjižnice `SlovenianG.h` za glagol "izpusti" ter njegove sopomenke:

```
Verb 'izpusti' 'odvrzi' 'spusti' 'zavrzi'  
* multiheld                                -> Drop  
* multiexcept 'v//' noun                   -> Insert  
* multiexcept 'na' noun                    -> PutOn;
```

Prva vrstica definicije vsakega glagola vsebuje možna klicna imena (navadno sopomenke). Tem sledi tabela pravil, ki glede na uporabo glagola (v povezavi s predlogi, ostalimi objekti itd.) zahteva primerno akcijo. Če bi tako vtipkali npr. "ODVRZI KNJIGO", bi se izvršila rutina za akcijo "Drop" (izpusti). Če bi vtipkali "ODVRZI KNJIGO NA POSTELJO", pa bi se izvršila rutina za akcijo "PutOn" (položi na).

Na povsem enak način so definirani tudi vsi ostali glagoli, za katere so rutine akcij že vgrajene v osnovne knjižnice jezika Inform. Popoln spisec vseh glagolov, tako v slovenščini kot v angleščini, se nahaja v dodatku A.

2.2.2 VKLJUČITEV KNJIŽNICE

Knjižnica `SlovenianG.h` mora biti najprej nameščena v mapo LIB paketa Inform. Za njeno vključitev je nato potrebno v kodi le še zamenjati vrstico:

```
include "Grammar";
```

Z vrstico:

```
include "SlovenianG";
```

3. PISANJE SLOVENSKE INTERAKTIVNE FIKCIJE

Pisanje interaktivne fikcije v slovenščini se pravzaprav skoraj v ničemer ne razlikuje od pisanja v angleščini; vsa pravila, sintaksa, programske rutine, atributi in lastnosti veljajo kot v originalnem jeziku. Več o samem programiranju v Informu tako v priročnikih "The Inform Designer's Manual" (Graham Nelson) in "The Inform Beginner's Guide" (Roger Firth, Sonja Kesserich).

Pisanje v slovenščini vsem obstoječim zakonom zgolj doda eno novo lastnost (sklon) in venček novih funkcij (te so opisane v 2. poglavju). Prav tako je potrebno upoštevati še nekaj preprostih pravil in napotkov, da končni izdelek res zveni čim bolj naravno in tekoče.

3.1 SKLONI

Implementacija sklonov je vsekakor najtrši oreh celotnega problema prevajanja. Slovenščina je glede teh izjemno bogat, zato pa tudi nadvse težaven jezik.

Nekateri prevodi Informa v druge jezike s skloni (npr. v nemščino) vsebujejo funkcije, ki poljubni besedi (imenu objekta) avtomatično spreminjajo končnico po pravilih sklanjatvenih tabel. V slovenščini pa niti to ni možno; poleg tega, da je sklanjatev ogromno, poznamo tudi veliko število izjem, ki se jih program nikakor ne bi znal naučiti.

Sklon je tako v slovenskem prevodu implementiran na nekoliko bolj neroden in morda spominsko potraten, zato pa nadvse preprost način.

Prva vrstica definicije kateregakoli objekta v igri (ne glede na jezik) izgleda takole:

```
Razred  notranje_ime "ime objekta"
```

Razred je ime razreda, v katerega objekt spada, notranje_ime je notranja spremenljivka, dolga maksimalno 9 znakov, ki se uporablja v funkcijah znotraj programa, "ime objekta" pa je znakovni niz za izpis. In prav na ta znakovni niz se nanaša prvo pravilo.

PRVO PRAVILO: Ime objekta v dvojnih narekovajih v prvi vrstici definicije mora biti v prvem sklonu (v imenovalniku ali nominativu)!

Pravilna definicija je torej na primer:

```
Object miza "velika bela miza"
```

Nepravilna pa:

```
Object miza "veliko belo mizo"
```

DRUGO PRAVILO: Vsak objekt v igri mora vsebovati tudi posebno lastnost, imenovano `sklon`. Ta lastnost je polje petih znakovnih nizov, ki po vrsti vsebujejo ime objekta še v ostalih petih sklonih od roditelja do orodnika.

Definicija objekta mora torej izgledati nekako takole:

```
Object notranje_ime "ime v imenovalniku"
  with sklon "ime v roditelju"
          "ime v dajalniku"
          "ime v tožilniku"
          "ime v mestniku"
          "ime v orodniku",
      (morebitne ostale lastnosti),
  has (morebitni atributi);
```

Imena v dvojnih narekovajih navadno niso posebej dolga, nikakor pa ne smejo presegati dolžine 100 znakov (toliko celic ima namreč na razpolago polje `zacasno_ime`, definirano v knjižnici `Slovenian.h`, kar pa se da v skrajni sili tudi spremeniti za potrebe daljših imen).

V primeru, da katerokoli od zgornjih dveh pravil ne drži, bo program sicer še vedno deloval, vendar se bodo v igri vseskozi izpisovala imena objektov v napačnih sklonih.

3.2 SPOL

Za pravilno uporabo sklonov in zaimkov mora imeti vsak objekt definiran svoj spol. To storimo z ustreznimi atributi `male` (moški spol), `female` (ženski spol) ter `neuter` (srednji spol). Če atribut za spol ni določen, se predpostavi, kot bi bil objekt moškega spola.

3.3 SLOVNIČNO ŠTEVILO

Vsak objekt mora imeti definirano tudi svoje slovnično število. Edninski objekti oziroma objekti, ki se sklanjajo v ednini (npr. "drevje"), ne potrebujejo dodatnega atributa. Vsi množinski objekti oziroma objekti, ki se sklanjajo v množini (npr. "vilice") pa morajo vsebovati atribut `pluralname`.

3.4 KLICNA IMENA OBJEKTOV

Lastnost `name`, ki vsebuje vse oblike klicnih imen, s pomočjo katerih lahko igralec manipulira z objektom, mora v slovenščini vsebovati nekoliko več besed. Upoštevati je namreč treba prav vse sklone.

Primer za objekt z imenom "velika bela miza":

```
Object  miza "velika bela miza"
with    name 'velika' 'bela' 'miza'
          'velike' 'bele' 'mize'
          'veliki' 'beli' 'mizi'
          'veliko' 'belo' 'mizo',
          ...
```

Z definiranjem tolikšne množice klicnih imen v vseh sklonih poskrbimo, da bo program objekt zaznal v vsaki možni uporabi, naj bo to "VZEMI VAZO Z MIZE" ali pa "POGLEJ POD MIZO". Sklone je pač treba upoštevati.

Opozoriti pa je potrebno še na to, da se k sreči oblike imen v nekaterih sklonih ponavljajo. V zgornjem primeru je tako oblika za mestnik enaka obliki za dajalnik, oblika za orodnik pa je enaka obliki za tožilnik. Besed torej ni treba še enkrat vnašati. V slovenščini je takih primerov precej, zato si prihranimo nekaj pisanja.

Še omejitev: lastnost `name` lahko vsebuje maksimalno 32 imen. Če predpostavimo, da se nobena oblika v sklonih ne podvaja, lahko torej za en objekt uporabimo največ 5 različnih besed (pridevniki, sopomenke itd.).

3.5 PRIMERI PRAVILNO DEFINIRANIH OBJEKTOV

Za konec sledi še nekaj primerov, ki ponazarjajo zgornja pravila ter uporabo omenjenih lastnosti in atributov.

3.5.1 VELIKA BELA MIZA

```
Object  miza "velika bela miza"
with    name 'velika' 'bela' 'miza'
        'velike' 'bele' 'mize'
        'veliki' 'beli' 'mizi'
        'veliko' 'belo' 'mizo',
sklon   "velike bele mize"
        "veliki beli mizi"
        "veliko belo mizo"
        "veliki beli mizi"
        "veliko belo mizo",
has     female;
```

3.5.2 REAKTIVNA LETALA

```
Object  letala "reaktivna letala"
with    name 'reaktivna' 'letala'
        'reaktivnih' 'letal'
        'reaktivnim' 'letalom'
        'reaktivnimi' 'letalih',
sklon   "reaktivnih letal"
        "reaktivnim letalom"
        "reaktivna letala"
        "reaktivnih letalih"
        "reaktivnimi letali",
has     neuter pluralname;
```

V lastnosti `name` je povsem nepomembno, kako razvrstimo imena, tudi presledki in nove vrstice so nepomembni. Program pač bere besede, dokler ne naleti na končno vejico, vse ostalo pa ignorira. Ker je torej oblika definicije poljubna, je dobro, da imena poravnamo v svoje stolpce; vsak stolpec naj vsebuje vse oblike enega klicnega imena, tako kot je to ponazorjeno v zgornjem primeru.

3.5.3 PODRTO DREVJE

```
Object drevje "podrto drevje"
  with  name 'podrto'   'odzagano'   'drevje'
        'podrtega'   'odzaganega' 'drevja'
        'podrtemu'   'odzaganemu' 'drevju'
        'podrtem'    'odzaganem'
        'podrtim'    'odzaganim'  'drevjem'
        'podrta'     'odzagana'   'drevesa'
        'podrtih'    'odzaganih'  'dreves'
                                                'drevesom'
                                                'drevesih'
        'podrtimi'   'odzaganimi' 'drevesi',
  sklon "podrtega drevja"
        "podrtemu drevju"
        "podrto drevje"
        "podrtem drevju"
        "podrtim drevjem",
  has   neuter;
```

Ta primer kaže na še en problem. Originalno ime objekta je "podrto drevje", ki je v srednjem spolu. Glede na to je definirana lastnost `sklon`, klicna imena v lastnosti `name` ter atribut `neuter`.

Vendar pa si programer želi, da bi program razumel tudi besedo "drevesa". Toda ta beseda je množinska, zato so tudi oblike pridevnikov "podrt" in "odzagan" v različnih sklonih drugačne od tistih za besedo "drevje". V lastnosti `name` je torej treba definirati še vsa možna klicna imena za primer, ko bi se hotel bralec nanašati na "drevesa".

Poudariti pa je potrebno, da atribut `neuter` s tem nima nič. Ta se nanaša izključno na glavno ime, prav tako tudi lastnost `sklon`.

4. PROBLEMI, HROŠČI IN NAPAKE

Že v začetku prevajanja programa je bilo razumljivo, da se vseh pomanjkljivosti ne bo moč znebiti. Jezik Inform originalno seveda ni bil napisan za slovenščino, tudi s skloni, dvojino in podobnim se mu nikoli ni bilo treba ukvarjati. Nekatere izmed teh omejitev so tako obravnavane v naslednjih kratkih razdelkih.

Po drugi strani pa se kot v vsakem programskem izdelku tudi v tem prevodu bržkone skriva kak hrošč, ki je zgolj posledica nepazljivosti prevajalca in bi se ga dalo odstraniti. Na te napake opozarja razdelek 4.6.

4.1 ŠUMNIKI

Odsotnost šumnikov je najočitnejša omejitev za slovenski jezik. Inform sicer vsebuje mnogo tujih znakov, ki jih srečamo na primer v francoščini in nemščini, a slovenski šumniki žal niso na voljo.

Vendar pa z nekaj potrpežljivosti in razumevanja problem niti ni tako hud. Že z interneta smo vajeni svoje eksotične znake zamenjevati z navadnimi, tako da se tudi branja besedil brez šumnikov lahko hitro privadimo.

4.2 SKLONI

Skloni so bili implementirani v precejšnjem obsegu, kljub temu pa v nekaterih primerih še vedno odpovedo. Problem so namreč določene rutine za izpis teksta, ki se *ne* nahajajo v eni izmed omenjenih dveh knjižnic `Slovenian.h` in `SlovenianG.h`. Do teh rutin je namreč dostop precej težji, prav tako nadzor nad njimi.

Sledita dva primera, kjer sklon ne deluje:

Ko program sam predpostavi, s katerim predmetom želimo izvršiti neko dejanje, ta predmet skupaj s predlogom izpiše v oklepajih takoj v naslednji vrstici, vendar pa izpiše ime predmeta v imenovalniku:

```
>ODKLENI VRATA  
(s kljuc)  
Odklenes vrata.
```

Podobno sklon ne deluje, če vtipkamo ukaz za izpis zaimkov:

```
>ZAIMKI
```

```
... "ona" se nanaša na velika bela miza...
```

Nekaj takšnih manjših odповіdi sklonov moramo torej v programu žal pričakovati.

4.3 SLOVNIČNO ŠTEVILO

Inform ne pozna dvojine, zato je namesto te v splošnem uporabljana kar množina.

Prav tako se morda čisto povsod ne izpisujejo pravilni glagoli biti (*je, sta, so*). Te napake pa bi načeloma morale biti odpravljive, zato prevajalec prosi, da se ga o njih obvesti (več v razdelku 4.6).

4.4 POVEDI, SESTAVLJENE IZ VEČ UKAZOV

V angleški različici lahko pišemo sestavljene ukaze, povezane z besedico "then", kot na primer:

```
>TAKE THE APPLE THEN EAT THE BANANA
```

Sestavljene povedi lahko tvorimo tudi v slovenščini z besedico "nato", vendar tu nastopata dva problema. Prvi je slovnične narave, saj bi želeli pred veznikom "nato" imeti vejico. Žal pa program vejico razume le v primeru, ko izdajamo ukaze drugim likom v zgodbi (npr.: "MAJA, VZEMI JABOLKO"). Če torej napišemo vejico pred "nato", program vse pred veznikom obravnava kot ime živega bitja, ki pa ga v svojem slovarju klicnih imen seveda ne najde, zato javi napako. Vejice pred "nato" torej ne smemo pisati; pravilen ukaz bi se glasil:

```
>VZEMI JABOLKO NATO POJEJ BANANO
```

Drug problem pa nastopi, ko v drugem ukazu povedi želimo uporabiti zaimek. V angleščini se to glasi takole:

```
>TAKE THE APPLE THEN EAT IT
```

V slovenščini pa:

>VZEMI JABOLKO NATO GA POJEJ

Predmet in glagol v obeh stavkih sta ravno zamenjana! Program zahteva glagol *pred* predmetom (zaimkom), kot je to vedno res v angleščini. V slovenščini pa se vrstni red zamenja, če uporabimo zaimke! Pravilno je torej:

>VZEMI JABOLKO NATO POJEJ JABOLKO

(Ta problem bi bilo morda možno v prihodnjih izdajah knjižnice Slovenian.h odpraviti s posebno rutino znotraj funkcije LanguageToInformese. Zaenkrat pa to žal še ni implementirano.)

4.5 UKAZI, NAMENJENI OSTALIM LIKOM V ZGODBI

Ostalim likom, ki nastopajo v zgodbi, lahko v splošnem prav tako izdajamo ukaze. Zgoraj je bil že omenjen prvi način, to je z uporabo vejice, na primer:

>MAJA, VZEMI JABOLKO

Ta možnost povsem dobro deluje. A v angleščini obstaja še en način, in sicer:

>ASK MAJA TO TAKE THE APPLE

S tem pa je v slovenščini spet nekoliko nevšečnosti. Slovenski prevod bi se namreč glasil:

>PROSI MAJO NAJ VZAME JABOLKO

Prvič tu spet ne sme biti vejice, vendar to sploh ni bistveni problem. Težava je, da se glagol zdaj naenkrat pojavi v povedni obliki in ne več v velelni. V knjižnici SlovenianG.h pa so glagoli definirani izključno v velelnikih! Program torej zgornjega ukaza ne bi razumel.

Problem bi lahko odpravili tako, da bi tudi vse povedne oblike glagolov vključili v knjižnico SlovenianG.h. Vendar pa bi s tem knjižnica naenkrat postala ogromna! Glagol "vzemi", na primer, bi moral imeti ob sebi še obliki "vzame" in "vzamejo", torej bi se število besed v grobem kar potrojilo.

Bolje je torej sprejeti kompromis in ta način ukazovanja preprosto izključiti iz uporabe. Še vedno namreč ostaja način z vejico, ki je povsem razumljiv in priročen.

4.6 ISKANJE OSTALIH NAPAK

Zgoraj so bile opisane napake, ki se jih prevajalec sam dobro zaveda. Vendar pa verjetno v knjižnicah tiči še kup hroščev, napačno črkovanih besed in podobnih nevšečnosti, ki bi se jih dalo odpraviti.

Za to pa je potrebno čim bolj obsežno in temeljito testiranje. Tako se prevajalec s prošnjo obrača na vse uporabnike, naj sporočijo kakršnokoli napako, ki jo najdejo v programu.

Pozorni naj bodo predvsem na naslednje:

- črkovanje besed
- napačne oblike sklonov
- odvečni (npr. podvojeni) presledki, ločila ali vrstice
- čudni, povsem nelogični odgovori na nekatere akcije

Bralec naj napako sporoči na elektronski naslov:

sloif@yahoo.com

Poleg svojih opažanj in opisa same napake naj pripiše tudi:

- točen ukaz, ki ga je vtikal, da je prišel do napake
- točen odgovor (z napako), ki ga je vrnil program
- naslov igre (če gre za izdano igro)

Prevajalec se vsem že vnaprej najlepše zahvaljuje!

DODATEK A

V naslednjih razpredelnicah so predstavljeni vsi glagoli, ki imajo svoje funkcije vgrajene že v osnovni paket jezika Inform. Poleg so vpisana tudi vsa možna klicna imena in njihova gramatika, tako v angleščini kot v slovenščini.

1. GLAGOLI METAUKAZOV

Metaukazi ne vplivajo na potek zgodbe, pač pa so namenjeni uporabniku.

| <i>Funkcija</i> | <i>Knjižnica Grammar.h</i> | <i>Knjižnica SlovenianG.h</i> |
|---------------------|---|---|
| <i>CommandsRead</i> | replay * | predvajanje * |
| <i>CommandsOn</i> | recording * * 'on' | snemanje * * 'vkljuceno' |
| <i>CommandsOff</i> | recording * 'off' | snemanje * 'izkljuceno' |
| <i>FullScore</i> | fullscore full * * 'score' | tockovnik * |
| <i>LModel</i> | brief normal * | normalno opisno * |
| <i>LMode2</i> | verbose long * | dolgo gostobesedno * |
| <i>LMode3</i> | superbrief short * | kratko okrnjeno * |
| <i>NotifyOn</i> | notify * * 'on' | opombe * * 'vkljucene' |
| <i>NotifyOff</i> | notify * 'off' | opombe * 'izkljucene' |
| <i>Objects</i> | objects * | objekti * |
| <i>Places</i> | places * | kraji lokacije * |
| <i>Pronouns</i> | pronouns nouns * | zaimki * |
| <i>Quit</i> | quit q// die * | izhod koncaj konec * zapusti * 'igro'/'zgodbo'/'program' |
| <i>Restart</i> | restart * | zacni znova * * 'znova' |
| <i>Restore</i> | restore * | nalozi * * 'shranjeno' |
| <i>Save</i> | save * | shrani * |
| <i>Score</i> | score * | tocke * |
| <i>ScriptOn</i> | script transcript * * 'on' | scenarij * * 'vkljucen' |
| <i>ScriptOff</i> | script transcript * 'off' | scenarij * 'izkljucen' |
| | noscript unscript * | |
| <i>Verify</i> | verify * | (brez prevoda) |
| <i>Version</i> | version * | izdaja verzija * |

2. GLAGOLI ZA RAZHROŠČEVANJE

Ker so ti glagoli namenjeni izključno programerju kot pomoč v fazi testiranja in razhroščevanja, v slovenščino niso prevedeni.

| <i>Funkcija</i> | <i>Knjižnici Grammar.h in SlovenianG.h</i> |
|--------------------|--|
| <i>ActionsOn</i> | actions * * 'on' |
| <i>ActionsOff</i> | actions * 'off' |
| <i>ChangesOn</i> | changes * * 'on' |
| <i>ChangesOff</i> | changes * 'off' |
| <i>Glklist</i> | glklist * |
| <i>Gonear</i> | gonear * noun |
| <i>Goto</i> | goto * number |
| <i>Predictable</i> | random * |
| <i>RoutinesOn</i> | routines messages * * 'on' |
| <i>RoutinesOff</i> | routines messages * 'off' |
| <i>Scope</i> | scope * * noun |
| <i>Showobj</i> | showobj * * number * multi |
| <i>Showverb</i> | showverb * special |
| <i>TimersOn</i> | timers daemons * * 'on' |
| <i>TimersOff</i> | timers daemons * 'off' |
| <i>TraceLevel</i> | trace * number |
| <i>TraceOn</i> | trace * * 'on' |
| <i>TraceOff</i> | trace * 'off' |
| <i>XAbstract</i> | abstract * noun 'to' noun |
| <i>XPurloin</i> | purloin * multi |
| <i>XTree</i> | tree * * noun |

3. GLAGOLI STANDARDNIH UKAZOV

To pa so splošni ukazi, potrebni za igranje interaktivne fikcije.

| <i>Funkcija</i> | <i>Knjižnica Grammar.h</i> | <i>Knjižnica SlovenianG.h</i> |
|-----------------|---|---|
| <i>Answer</i> | answer say shout speak * topic 'to' creature | odgovori reci zakrici zavpij * creature topic |
| <i>Ask</i> | ask * creature 'about' topic | pobaraj vprasaj * creature 'o//''/glede''/po' topic |
| <i>AskFor</i> | ask * creature 'for' noun | prosi zaprosi * creature 'za' noun |
| <i>AskTo</i> | ask * creature 'to' topic * 'that' creature topic | (ta akcija ne obstaja; glej razdelek 4.5) |
| | tell * creature 'to' topic | |
| <i>Attack</i> | attack break crack destroy fight hit kill murder punch smash thump torture wreck * noun | brncni mucni napadi razbij sesuj ubij udari umori unici zlamaz zlomi * noun |
| <i>Blow</i> | blow * held | napihni * held |
| <i>Burn</i> | burn light * noun * noun 'with' held | skuri vzgi zakuri zazgi * noun * noun 'z//''/s//' held |
| <i>Buy</i> | buy purchase * noun | kupi nabavi placaj * noun |
| <i>Climb</i> | climb scale * noun * 'up'/'over' noun | splezaj preplezaj * noun * 'na'/'preko'/'cez' noun hodi odidi pojdi steci stopi teci zlezi * 'cez'/'preko' noun splazi spravi * 'se' 'cez'/'preko' noun |
| <i>Close</i> | close cover shut * noun * 'up' noun | pokrij zaloputni zapri * noun |
| <i>Consult</i> | consult * noun 'about' topic * noun 'on' topic | beri citaj listaj preberi precitaj prelistaj * 'o//''/glede' topic 'v//''/na'/'po'/'iz' noun * 'v//''/na'/'po'/'iz' noun 'o//''/glede' topic * topic 'v//''/na'/'po'/'iz' noun * noun 'o//''/glede' topic |
| | look l// * 'up' topic 'in' noun | isci pobrskej poisci preglej preisci razisci * 'o//''/glede' topic 'v//''/na'/'po'/'iz' noun * 'v//''/na'/'po'/'iz' noun 'o//''/glede' topic * topic 'v//''/na'/'po'/'iz' noun * noun 'o//''/glede' topic |
| | read * 'about' topic 'in' noun * topic 'in' noun | |
| <i>Cut</i> | cut chop prune slice * noun | narezi nasekaj razrezi razsekaj rezi posekaj prerezi sekaj * noun |
| <i>Dig</i> | dig * noun * noun 'with' held | kopaj koplji zakopaj zakoplji * noun * noun 'z//''/s//' held * 'v//''/po' noun * 'v//''/po' noun 'z//''/s//' held |
| <i>Disrobe</i> | remove * held shed disrobe doff * held take carry hold * 'off' worn | sleci * held * 'si' held |
| <i>Drink</i> | drink sip swallow * noun | pogoltni popij posrkaj spij srkni * noun |

| | | |
|---------|---|--|
| Drop | drop discard throw * multiheld | izpusti odvrzi spusti zavrzi * multiheld |
| | put * 'down' multiheld * multiheld 'down' | |
| Eat | eat * held | jej malicaj pojej pomalicaj * held |
| Empty | empty * noun * 'out' noun * noun 'out' | izprazni sprazni * noun |
| EmptyT | empty * noun 'to'/'into'/'on'/'onto' noun | izprazni sprazni * noun 'v'/'na' noun |
| Enter | enter cross * noun | vstopi * 'v'/'skozi' noun |
| | get * 'in'/'into'/'on'/'onto' noun | hodi odidi pojdi steci stopi teci zlezi * 'v'/'skozi'/'na' noun |
| | go run walk * noun * 'into'/'in'/'inside'/'through' noun | splazi spravi * 'se' 'v'/'skozi'/'na' noun |
| | leave * 'into'/'in'/'inside'/'through' noun | hop poskakuj preskoci skaci skoci * 'v'/'skozi'/'na' noun |
| | sit lie * 'on' 'top' 'of' noun * 'on'/'in'/'inside' noun | lezi sedi * 'v'/'na'/'vrh' noun * 'na' 'vrh' noun |
| | stand * 'on' noun | ulezi usedi * 'se' 'v'/'na'/'vrh' noun * 'se' 'na' 'vrh' noun |
| Examine | examine x// check describe watch * noun | glej p// poglej preveri * noun * noun=ADirection * 'proti'/'na'/'v'/' noun=ADirection |
| | look l// * 'at' noun * noun=ADirection * 'to' noun=ADirection | opisi orisi * noun * noun=ADirection |
| | read * noun | oglej * 'si' noun beri citaj listaj preberi precitaj prelistaj * noun |
| Exit | exit out outside * * noun | izstopi ven * * 'iz'/'skozi' noun |
| | get * 'out'/'off'/'up' | hodi odidi pojdi steci stopi teci zlezi * 'ven' * 'iz' noun * 'ven' 'iz' noun |
| | leave * noun | splazi spravi * 'se' 'ven' * 'se' 'iz' noun * 'se' 'ven' 'iz' noun |
| | stand * * 'up' | zapusti * noun stoj vstani * * 'se' |
| Fill | fill * noun | izpolni napolni zapolni * noun |
| GetOff | get * 'off' noun | hodi odidi pojdi steci stopi teci zlezi * 'z'/'s'/' * 'dol' 'z'/'s'/' splazi spravi * 'se' 'z'/'s'/' * 'se' 'dol'/'z'/'s'/' hop poskakuj preskoci skaci skoci * 'z'/'s'/' |
| | give feed offer pay * held 'to' creature * creature held * 'over' held 'to' creature | daj izroci ponudi podari * held creature * creature held |
| | go run walk * noun=ADirection | hodi odidi pojdi steci stopi teci zlezi * noun=ADirection |
| Go | leave * noun=ADirection | * 'na'/'proti' noun=ADirection |

| | | |
|-----------|---|---|
| GoIn | enter cross * | vstopi * |
| | in inside * | noter notri * |
| Insert | drop discard throw * multiexcept 'in'/'into'/'down' noun | izpusti odvrzi spusti zavrzi * multiexcept 'v'/'/' noun |
| | insert * multiexcept 'in'/'into' noun | daj izroci ponudi podari * multiexcept 'v'/'/' noun |
| | put * multiexcept 'in'/'inside'/'into' noun | vstavi vtakni * multiexcept 'v'/'/' noun |
| Inv | inventory inv i// * | imetje i// inv inventar * |
| | take carry hold * 'inventory' | |
| InvTall | inventory inv i// * 'tall' | imetje i// inv inventar * 'pokoncno' |
| InvWide | inventory inv i// * 'wide' | imetje i// inv inventar * 'lezece' |
| Jump | jump hop skip * | hop poskakuj preskoci skaci skoci * |
| JumpOver | jump hop skip * 'over' noun | hop poskakuj preskoci skaci skoci * noun * 'preko'/'cez' noun |
| Kiss | kiss embrace hug * creature | objemi poljubi * creature |
| Listen | listen hear * * noun * 'to' noun | poslusaj prisluhni slisi * * noun |
| Lock | lock * noun 'with' held | zakleni * noun 'z'/'/'/'s'/'/' held |
| Look | look l// * | glej p// poglej preveri * 'okrog' * 'okrog' 'sebe' |
| | | opis o// razgled razglej * * 'lokacije'/'prostora'/'sobe' * 'se' |
| LookUnder | look l// * 'under' noun | glej p// poglej preveri * 'pod' noun |
| Mild | bother curses darn drat * * topic | krucifiks sment presneto zlomka * |
| No | no * | ne nak * |
| Open | open uncover undo unwrap * noun | odkrij odpri razvij * noun |
| Pray | pray * | moli * |
| Pull | pull drag * noun | potegni povleci vleci * noun |
| Push | push clear move press shift * noun | porini potisni premakni premikaj prestavi pritisni rini * noun |
| PushDir | push clear move press shift * noun noun | porini potisni premakni premikaj prestavi pritisni rini * noun 'k'/'/'h'/'/'/'proti' noun |
| PutOn | drop discard throw * multiexcept 'on'/'onto' noun | izpusti odvrzi spusti zavrzi * multiexcept 'na' noun |
| | put * multiexcept 'on'/'onto' noun | daj izroci ponudi podari * multiexcept 'na' noun |
| Remove | get * multiinside 'from' noun | polozi postavi * multiexcept 'na' noun |
| | remove * multiinside 'from' noun | dvigni izvleci poberi odstrani vzemi * multiinside 'iz'/'z'/'/'/'s'/'/' noun |
| | take carry hold * multiinside 'from' noun * multiinside 'off' noun | potegni povleci vleci * multiinside 'iz' noun |
| Rub | rub clean dust polish scrub shine sweep wipe * noun | brisi cisti drgni obrisi ocisti pobrisi pocisti podrgni pometaj pometi zbrisi * noun * 'po' noun |

| | | |
|-----------|---|--|
| Search | look l// * 'inside'/'in'/'into'/'through'/'on' noun | glej p// poglej preveri * 'v'/'/'skozi'/'na' noun |
| | search * noun | isci pobrskaaj poisci preglej preisci razisci * noun * 'po' noun |
| Set | set adjust * noun | nastavi * noun |
| SetTo | set adjust * noun 'to' special | nastavi * noun 'na' special |
| Show | show display present * creature held * held 'to' creature | pokazi predstavi * creature held * held creature |
| Sing | sing * | poj prepevaj * |
| Sleep | sleep nap * | dremaj pocivaj spi zadremaj zaspi * |
| Smell | smell sniff * noun | poduhaj povohaj vohaj vonjaj * noun |
| Sorry | sorry * | oprosti oprostite pardon * |
| Squeeze | squeeze squash * noun | stisni zmeckaj zdrobi * noun |
| Strong | shit damn fuck sod * topic | hudica jebemti jebemti kurba picka pizda prekleta sranje * topic |
| Swim | swim dive * | plavaj potapljay potopi zaplavaj * 'se' |
| Swing | swing * noun * 'on' noun | nihaj zanihaj zazibaj zibaj * noun |
| Switchon | switch * noun * noun 'on' * 'on' noun | prizgi vkljuci vklopi * noun |
| | turn rotate screw twist unscrew * noun 'on' * 'on' noun | |
| Switchoff | close cover shut * 'off' noun | izkljuci izklopi ugasni * noun |
| | switch * noun 'off' * 'off' noun | |
| | turn rotate screw twist unscrew * noun 'off' * 'off' noun | |
| Take | get * multi | dvigni izvleci poberi odstrani vzemi * multi |
| | peel * noun * 'off' noun | |
| | pick * 'up' multi * multi 'up' | |
| | remove * multi | |
| | take carry hold * multi | |
| Taste | taste * noun | okusi pokusi * noun |
| Tell | tell * creature 'about' topic | opisi orisi * creature 'o'/'/'glede' topic |
| | | obrazlozi povej razlozi sporoci * creature 'o'/'/'glede' topic |
| Think | think * | misli pomisli premisli razmisli razmisljaj * |
| ThrowAt | drop discard throw * held 'at'/'against'/'on'/'onto' noun | vrzi zalucaj * held 'v'/'/'proti'/'na' noun |
| Tie | tie attach fasten fix * noun * noun 'to' noun | povezi pricvrsti pritrdi privezi zavezi zvezi * noun * noun * 'na'/'k'/'/'h'/'/'z'/'/'s'/' noun |

| | | |
|------------------|--|--|
| <i>Touch</i> | touch * noun | bozaj občuti otipaj pobožaj potipaj tipaj zacuti * noun dotakni dotikaj * 'se' noun |
| <i>Transfer</i> | push clear move press shift * noun 'to' noun transfer * noun 'to' noun | porini potisni premakni premikaj prestavi pritisni rini * noun 'v//''/na' noun |
| <i>Turn</i> | turn rotate screw twist unscrew * noun | obrni odvij privij rotiraj sukaj zarotiraj zasukaj * noun |
| <i>Unlock</i> | open uncover undo unwrap * noun 'with' held pry prise prize lever jemmy force * noun 'with' held * 'apart''/open' noun 'with' held * noun 'apart''/open' 'with' held unlock * noun 'with' held | odkrij odpri razvij * noun 'z//''/s//' held odkleni * noun 'z//''/s//' held |
| <i>VagueGo</i> | go run walk * leave * | hodi odidi pojdi steci stopi teci zlezi * |
| <i>Wait</i> | wait z// * | cakaj c// pocakaj * |
| <i>Wake</i> | wake awake awaken * * 'up' | prebudi zbudi * 'se' |
| <i>WakeOther</i> | wake awake awaken * creature * creature 'up' * 'up' creature | prebudi zbudi * creature |
| <i>Wave</i> | wave * noun | mahaj pomahaj * 'z//''/s//' noun |
| <i>WaveHands</i> | wave * | mahaj pomahaj * * 'z//''/s//' 'roko''/rokami' |
| <i>Wear</i> | put * 'on' held wear don * held | nadeni obleci * held * 'si' held * 'se' 'v//' held |
| <i>Yes</i> | yes y// * | da d// ja seveda * |

DODATEK B

Igra "Ženin na begu" je bila napisana z enim samim namenom: predstaviti delovanje slovenskih knjižnic ter način igranja slovenske interaktivne fikcije. Zgodba je zato načrtno povsem banalna in kratka, tudi uganke so na moč preproste.

Kljub temu pa je igra odlična vaja učenja osnovnih pravil. In ne le za igralce – namenjena je tudi piscem, saj v svoji izvorni kodi nazorno predstavlja vsa nova pravila, ki jih je treba ob pisanju slovenske interaktivne fikcije upoštevati.

Tako zagonska datoteka kot izvorna koda se nahajata na domači strani:

<http://sloif.freehost386.com>

V tem dodatku je opisan celoten potek igre. Mišljen je kot demonstracija in učna ura hkrati.

* * *

Za igranje interaktivnih zgodb potrebujemo poseben program, imenovan "interpreter", ki skrbi za izpis teksta in pač nudi okolje, v katerem igro igramo. Navadno vsak programski jezik za pisanje interaktivne fikcije zahteva svoj interpreter, obstaja pa tudi nekaj zelo dobrih univerzalnih pripomočkov.

Eden najpopularnejših (čeravno ne najlepših) programov za igranje iger, napisanih v Informu, se imenuje Frotz. Prosto je dostopen z naslednjega naslova, in to za celo paleto različnih operacijskih sistemov:

<http://ifarchive.flavorplex.com/if-archive/infocom/interpreters/frotz/>

Frotz zaženemo z dvoklikom na datoteko Frotz.exe. Odpre se okno, v katerem moramo le še izbrati igro, ki jo želimo igrati. Poiščemo torej ZeninNaBeguz5 in kliknemo "Open".

Vsekakor pa velja omeniti tudi odlično okolje Gargoyle. Ta interpreter podpira praktično vse programske jezike, v njem lahko torej igramo interaktivno fikcijo najrazličnejših virov. Poleg tega ima tudi čudovit uporabniški vmesnik in izpisovalnik teksta, ki nudi udobno in očem prijazno igranje. Gargoyle je brez dvoma v samem vrhu interpreterske ponudbe, in tudi avtor te knjižice ga najtopleje priporoča!

<http://ccxvii.net/gargoyle>

Vsako delo interaktivne fikcije se navadno začne s kratkim uvodom. Tako se zgradi osnovni svet, začetna situacija, hkrati pa je na kratko predstavljen tudi protagonist zgodbe. Včasih je nakazan celo glavni problem igre (v tem primeru je že tako), vendar to ni nujno. Nekateri uvodi so povsem brez relevantnih informacij, bralec pa se mora nato sam znajti in ugotoviti, za kaj gre.

"Poslušaj, tvojih neumnosti imam ze vrh glave!"

Njegovi svecani usnjeni skornji trdo odmevajo po mali sobici, ko nejevoljno koraka od okna do vrat in spet nazaj.

"Spodaj te caka cudovita mlada nevesta..."

"Cudovita?" osuplo odpres usta. "Mar si jo sploh videl?!"

Za hip se ustavi in se popraska po nosu.

"Dobro, ze res, morda ni ravno najlepší cvet med cvetovi. A vseeno bo dobra zena, le verjemi mi, lahko bos ponosen nanjo. In preprican sem, da ji tudi posebnih carov ne manjka!"

"Lepo te prosim, oce, o kakih carih neki vendar govoris?! Se dvornega kuharja bi prej zamenjali za zensko!"

Gledas ga, kako nadaljuje s svojim masiranjem po sobi. Deske pod njim skripajo in jecijo, kot bi bile same tik pred poroko.

"Vidis, sin," se zopet obrne k tebi, "tebi preprosto manjka prakticne globine... Saj vem, mlad si, nemiren, rad bi videl svet, morda spoznal kaksno brhko kmetico... Toda tako ne gre, fant moj, treba je razmisljati z zbrano glavo. Treba je kovati prihodnost."

Odkaslja se. "Jerca ti bo dobra zena. Rodila ti bo kup otrok, skrbela bo za gospodinjstvo in pazila, da ti cesa ne manjka. Postenost in njene ostale vrline te bodo napravile za najsrecnejsega moza v dezeli."

"Bogastvo njenega oceta torej nima nic opraviti s tem?" trpko odvrnes.

Oce jezno odkoraka na drugo stran sobe. "Glej, sin moj! Le dobro si oglej!" Z roko zamahne proti oknu. "Vse to bo nekoc tvoje!"

"A zavese?"

"KRALJESTVO, sin, KRALJESTVO! In kako vraga ga imas namen voditi? S prebiranjem romanov in igranjem na lutnjo?!"

Nekaj trenutkov le besno strmi predse.

"Dovolj mi je teh bedarij," koncno le zamrmra in se pretece vrne k tebi. S prstom pokaze na elegantno skrlatno obleko, ki lezi poleg tebe na postelji. "Cez deset minut se vrnem. Glej, da bos oblecen in pripravljen! Me cisto nic ne briga, ali se porocis z Jerco ali pa z dvornim kuharjem, porocil se BOS! Cez deset minut pridem nazaj, in takrat me BOS poslusal!"

Jezno odvihra iz sobe in na ves glas zaloputne vrata za seboj. Hip zatem zaslisis kovinsko sklocanje v kljucavnici.

"Cudovito," zavzdihnes. "Naravnost cudovito."

[Prosim, pritisni SPACE.]

Takoj za uvodom se nato izpiše glava igre. Ta vsebuje naslov, avtorja, številko izdaje in podobno:

ZENIN NA BEGU

Mala Sola Interaktivne Fikcije

(Priloga h knjiznicama Slovenian.h in SlovenianG.h, slovenskemu prevodu programskega jezika Inform.)

Benjamin Lipovsek, (c) 2006

e-mail: benolipovsek@yahoo.com

(Vtipkaj POMOC za vec informacij.)

Release 1 / Serial number 061009 / Inform v6.30
Library 6/11 S

Šele zdaj se igra (zgodba) zares začne. Izpiše se opis lokacije, v kateri se protagonist nahaja, temu pa sledi znak ">". Ta znak pomeni, da program čaka na igralčev ukaz.

TVOJA SPALNICA (na postelji)

Nikoli nisi pretirano cenil teh starih sten, danes pa jih naravnost preziras. Saj ne, da bi bilo karkoli narobe z opremo in pohištvo v sobi -- nasprotno. Postelja v kotu je široka in udobna, lestenec cudovito blescec v soju vecernih zarkov, velika omara iz hrastovine ob vratih pa je sam testament vrhunske izdelave. In vendar, danes se pocutis kot v kamniti kletki, za vedno ujet v to morbidno in enolicno zivljenje visokega plemstva, povsem brez upov na resitev. Obokan prehod v vzhodni steni ne vodi dalec, ogromna vrata juzno pa ostajajo brezupno zaklenjena. Ujet si, prav res.

Tvoje porocno oblacilo -- cudovita skrlatna svecana obleka -- lezi poleg tebe na robu postelje. Ze ob samem pogledu nanjo te zviije v zelodcu.

>

Ena prvih reči, ki jih je dobro storiti čisto na začetku vsake igre, je pregled trenutnega inventarja. Včasih je namreč protagonist že uvodoma opremljen z različnimi uporabnimi predmeti.

>INVENTAR
Nicesar nimas.

Temu sledi rutinsko raziskovanje sveta, ki je ena najpomembnejših aktivnosti sploh. Ničesar namreč ne moremo storiti s tistim, česar ne vidimo. Vodilo pa naj bo kar uvodni opis lokacije, v njem se namreč skriva precej podatkov in namigov o prostoru.

>POGLEJ POSTELJO
Široka in udobna postelja te kar vabi, da se ji prepustis in pozabis na ves cirkus okrog sebe.

>P VRATA
Mogocna obokana lesena vrata vodijo na vrh dolgega stopnisca, ki povezuje tvoj stolp s preostalim gradom. Stopnisca seveda ne vidis, saj vrata ostajajo brezkompromisno zaprta.

>P OKNO
Veliko dvojno okno kraljuje v severni steni.

>P PREHOD
Ozek obokan prehod povezuje spalnico s tvojo
glasbeno sobico na vzhodu.

>P LESTENEC
S tem si v tej igri ni treba beliti glave.

Ta zadnji opis morda zahteva nekaj dodatnih besed. Program vrne takšen odgovor, kadar predmet kot tak pravzaprav sploh ne obstaja, omenjen je le v opisu lokacije. Z lestencem torej ne moremo početi prav ničesar, za zgodbo bržkone ni pomemben, zato nanj hitro pozabimo.

Z ostalimi objekti v igri pa lahko tudi operiramo:

>POJDI DOL S POSTELJE
Spravis se s postelje.

>VZEMI OBLEKO
Vzeto.

>ODPRI VRATA
Zaman. Mogocna vrata so zaklenjena, situacija
pa ostaja kratko malo brezupna.

>ODPRI OMARO
Odpres veliko omaro, v kateri sta razna krama
in dnevnik.

>P KRAMO
Oblacila, nekaj zvezkov, cevliji... Nic
posebnega, skratka.

Nenadoma zaslisis tezke korake s stopnisca pred
vrati. Gotovo prihaja oce, da te odpelje na
svatbo!

Zadnji opis da slutiti, da se bo morda nekaj neprijetnega zgodilo protagonistu. V takih situacijah je trenutno stanje zgodbe pametno shraniti. Če gre nato karkoli narobe, lahko kasneje vedno naložimo shranjeno situacijo, ne da bi morali še enkrat odigrati vse od začetka.

>SHRANI

Odpre se novo okno, v katerega vtipkamo ime datoteke, ki jo želimo shraniti. Vtipkamo na primer "Test" in kliknemo "Save".

V redu.

Sedaj nas najbrž zanima, kaj se bo zgodilo. Kadar želimo počakati na kakšno dejanje in pustiti času, naj teče, lahko to storimo s preprostim ukazom:

```
>CAKAJ  
Minute tecejo...
```

Koraki prihajajo vse blize in blize, nato pa zaslisis skrtanje v kljucavnici!

```
>C  
Minute tecejo...
```

Vrata se tedaj sunkovito odpro in oce odlocno zakoraka v sobo.

"Gremo, sin, konec sprenevedanja. Danes se bos ozenil, pa tudi ce te po vseh stirih spravim pred oltar."

Osvrkne te s pogledom. "Pa saj sploh se nisi oblecen?! Dobro, dobro,пусти, se bos spodaj. Zdaj se pa zmigaj! In da si mi cisto tiho! Danes razen besedice 'da' od tebe ne zelim slisati nicesar!"

S sklonjeno glavo sledis ocetu iz sobe. Kmalu zatem se porocis z Jerco, in tvoje zivljenje je zapecateno za zmeraj...

*** KONEC ***

Retultat igre je bil 0 tock od 300 moznih, za kar je bilo potrebnih 12 potez.

(Moznosti: zacni ZNOVA, NALOZI shranjeno igro, izpisi TOCKOVNIK, KONCAJ igro.)

>

S tem je zgodba na nek način končana. No, pravzaprav smo dosegli le enega izmed možnih koncev. Ta konec najbrž tudi ni najboljši, kar nam nazorno kaže že klavrn rezultat v točkah.

Zdaj lahko začnemo z igranjem od začetka, če želimo, lahko pa naložimo shranjeno situacijo in nadaljujemo tam, kjer smo končali:

>NALOZI

Odpre se novo okno, izberemo "Test.sav" in kliknemo "Open".

V redu.

Pomislimo, kje smo končali. Oče prihaja, nekako se mu moramo torej izogniti. Poizkusimo naslednje:

>ZLEZI V OMARO

"Saj to niti ni tako slaba ideja," pomisliš, medtem ko se poskuša stlaciti med vso tisto kramo, ki ze tici v omari.

Nenadoma pa pod teboj nekaj zajeci in zacvili. Kaze, da je ena izmed desk v lesenem podu nekoliko razmajana...

Koraki prihajajo vse blize in blize, nato pa zaslisis skrtanje v kljucavnici!

>ZAPRI OMARO

Zapres veliko omaro.

Slisis, kako oce odlocno zakoraka v sobo.

"Gremo, sin, konec sprenevedanja. Danes se bos ozenil, pa tudi ce te..."

Nekaj trenutkov tisine.

"Pa kje hudica je ta zmesani fant?" Njegovi koraki se oddaljijo proti glasbeni sobici, nato se spet vrnejo. "Prekleta, menda se mi ni vrgel skozi okno... Straza!"

Vrata se spet zapro, kljuc v kljucavnici se obrne. Cez nekaj trenutkov je spet vse tiho.

Zdaj je tu temno kot v rogu!

[Tvoj skupni sestevek tock se je pravkar povecal za petdeset tock.]

>

Odlično, očitno je bila ideja dobra. Prva uganka je torej premagana, zdaj pa lepo intuitivno nadaljujmo z igranjem:

>ODPRI OMARO
Odpres veliko omaro.

TVOJA SPALNICA (v veliki omari)

Nikoli nisi pretirano cenil teh stirih sten, danes pa jih naravnost preziras. Saj ne, da bi bilo karkoli narobe z opremo in pohistvom v sobi -- nasprotno. Postelja v kotu je široka in udobna, lestenec cudovito blescec v soju vecernih zarkov, velika omaro iz hrastovine ob vratih pa je sam testament vrhunske izdelave. In vendar, danes se pocutis kot v kamniti kletki, za vedno ujet v to morbidno in enolicno zivljenje visokega plemstva, povsem brez upov na resitev. Obokan prehod v vzhodni steni ne vodi dalec, ogromna vrata juzno pa ostajajo brezupno zaklenjena. Ujet si, prav res.

Raznovrstna krama zapolnjuje omaro.

V enem kotu omare lezi skrit tvoj dnevnik. Ko bi oce vedel zanj, bi najbrz dobil ospice, ce ne kaj hujsega.

V veliki omari je tudi razmajana deska.

>POGLEJ DNEVNIK

Ah, tvoj ljubljeni sopotnik skozi zivljenje! Na ta papir vsak dan izlivas svojo navelicanost in občutek nemoci, pa tudi nekaj kratkih pesmi se najde v njem.

Dnevnik je pravzaprav preprosta majhna knjizica, oblecena v mehko usnje, na sprednji platnici pa je simbolico izvezen zlat kljuc.

>VZEMI GA
Vzeto.

[Tvoj skupni sestevek tock se je pravkar povecal za petindvajset tock.]

>POGLEJ DESKO

Ena izmed desk v spodnji stranici omare cvili in jeci, ko stopas po njej.

>IZVLECI JO

Z golimi rokami poskusas izvleci desko v dnu, a ti nikakor ne uspe. Spranje na obodu so preozke za tvoje prste, in nikakor ne dobis dobrega oprijema. Hm...

>POJDI IZ OMARE

Spravis se iz velike omare.

TVOJA SPALNICA

Nikoli nisi pretirano cenil teh starih sten, danes pa jih naravnost preziras. Saj ne, da bi bilo karkoli narobe z opremo in pohistvom v sobi -- nasprotno. Postelja v kotu je široka in udobna, lestenec cudovito blescec v soju vecernih zarkov, velika omara iz hrastovine ob vratih pa je sam testament vrhunske izdelave. In vendar, danes se pocutis kot v kamniti kletki, za vedno ujet v to morbidno in enolicno zivljenje visokega plemstva, povsem brez upov na resitev. Obokan prehod v vzhodni steni ne vodi dalec, ogromna vrata juzno pa ostajajo brezupno zaklenjena. Ujet si, prav res.

>POJDI SKOZI PREHOD

GLASBENA SOBA

Ta majcena kamra je nekoc sluzila kot omara z bogato zbirko raznovrstnih kraljevskih oblacil in modnih dodatkov. Nekateri tvoji predniki so vsekakor vedeli, od kod jim modra kri. Ti pa si v gnusu nad takim zivljenjem iz sobice zmetal vse police in stojala ter jo preuredil v droben delovni prostor... vsaj dokler nisi tu notri prvic zabrenkal na lutnjo in se navdusil nad odlicno akustiko prostora. Odslej pa cele dneve posedas na stolu v kotu in s svojim igranjem spravljas oceta ob zivce.

Majhno ovalno ogledalo visi na juzni steni sobice.

Na stolu je lutnja.

>POGLEJ V OGLEDALO

Tisti dobro znani, zdolgocaseni obraz je se vedno tu.

V ogledalu nenadoma opazis, da se nekaj svetlika pod stolom na drugi strani sobice. Hm...

>POGLEJ POD STOL

Hm... Nekaj se sveti pod stolom. Radoveden se spustis na kolena in z roko pogladis oble kamne pod seboj, dokler ne zadanes ob nekaj hladnega.

Tvoj nozek za papir! Mislil si, da si ga izgubil!

[Tvoj skupni sestevek tock se je pravkar povecal za petindvajset tock.]

>POGLEJ NOZ

Tvoj noz za papir, majhen in ozek.

>POJDI PROTI ZAHODU

TVOJA SPALNICA

Nikoli nisi pretirano cenil teh starih sten, danes pa jih naravnost preziras. Saj ne, da bi bilo karkoli narobe z opremo in pohistvom v sobi -- nasprotno. Postelja v kotu je široka in udobna, lestenec cudovito blescec v soju vecernih zarkov, velika omara iz hrastovine ob vratih pa je sam testament vrhunske izdelave. In vendar, danes se pocutis kot v kamniti kletki, za vedno ujet v to morbidno in enolicno zivljenje visokega plemstva, povsem brez upov na resitev. Obokan prehod v vzhodni steni ne vodi dalec, ogromna vrata juzno pa ostajajo brezupno zaklenjena. Ujet si, prav res.

>IZVLECI DESKO Z NOZEM

Rezilo noza potisnes v ozko spranjo ob robu deske -- odlicno se prilega! Nato ga le se malo zasukas, vzdignes, in deska je koncno prosta.

Presenecen obstrmis nad plitvo vdolbino v omari, ki si jo pravkar razkril. Vkllesana je naravnost v kamnita tla, v njej pa se skriva drobna kovinska oljenka.

[Tvoj skupni sestevek tock se je pravkar povecal za petdeset tock.]

>POGLEJ SVETILKO

Majhna oljna svetilka je verjetno ena najbolj umazanih reci, kar si jih kdaj videl. Strjeno blato, kosi suhe trave, povrh pa se debela plast prahu.

>VZEMI JO

Vzeto.

[Tvoj skupni sestevek tock se je pravkar povecal za petindvajset tock.]

>OCISTI JO

Z golimi rokami bos tezko ocistil svetilko.

>OCISTI SVETILKO Z OBLEKO

Kar smeji se ti, ko to cudovito, brezmadezno obleko ovijes okrog gnusnega strjenega kupa zemlje in trave. "Naj gre poroka k vragu!" pomislis. Tkanina pa je ravno prav groba in nezna hkrati, da ciscenje napreduje hitro in brez tezav.

In res, v nekaj minutah se oljenka sveti kot nova!

Tedaj pa se svetilka zacne tresti, kovina pa postaja cedalje bolj topla. Prestrasen oljenko izpustis na tla, v istem trenutku pa pricne zrak vse okrog tebe cvrcati in se iskriti.

Pred teboj se nenadoma pojavi zajetna postava, lebdeca sredi sobe.

Debel mozak zbegano mezika okrog sebe, steguje roke in preseneceno strmi v svoje prste, nato pa koncno uzre svetilko na tleh. Usta se mu razlezejo v širok nasmeh.

"Fenomenalno! Hudicevo fenomenalno! Gasper dragi, resen si! Da, prav res, nekdo se te je po vseh teh letih koncno usmilil. Tristo kosmatih, koliko casa je sploh preteklo? Pa saj sploh ni vazno. Zdaj si prost, prost kot..."

Za hip premolkne, ko presenecen ugleda tebe, ki verjetno ravno tako bedasto strmis vanj.

"Fant moj, si me ti izpustil? Ti si bil, kaj? Ti si izpustil dobrega starega Gasperja iz njegove prekleto kletke. Tisockrat hvala, fant, tisockrat hvala! Tvoj dolжник sem, prav res. Ce torej kaj zelis, karkoli, le reci -- in dobil bos!"

[Tvoj skupni sestevek tock se je pravkar povecal za petdeset tock.]

>POGLEJ GASPERJA

Okrogli Gasper izgleda nadvse dobrodusen duh. Morda kar malce prerad reglja, a po tolikih letih osame ga na nek nacin razumes.

"...Toliko let sem prebil v tisti svetilki, toliko let!" zamrma Gasper...

>POVEJ GASPERJU O OCETU

Ze odpres usta, a Gasper te prehiti:

"Naj te ne bo sram, ti kar reci! Karkoli, dobil bos. Le na dan z besedo. Kar si storil zame, je cudovito, in vedno ti bom hvalzen. Zato pa le povej svojo zeljo, le povej, in dobri duh Gasper ti jo bo izpolnil!"

>GASPER, DAJ MI KLJUC

Ze odpres usta, a Gasper te prehiti:

"Naj te ne bo sram, ti kar reci! Karkoli, dobil bos. Le na dan z besedo. Kar si storil zame, je cudovito, in vedno ti bom hvalzen. Zato pa le povej svojo zeljo, le povej, in dobri duh Gasper ti jo bo izpolnil!"

>POKAZI DNEVNIK GASPERJU

Komaj se dobro obrnes k njemu, Gasper ze zacne:

"Naj te ne bo sram, ti kar reci! Karkoli, dobil bos. Le na dan z besedo. Povej, kaj bi rad..."

Nato koncno opazi tvoj dnevnik, ki mu ga molis pod nos. Za hip kot da ne ve točno, kaj bi z njim pocel, nato pa se mu obraz nenadoma razjasni v zmagoslaven nasmeh.

"Ah, v tem je torej rec!" pomigne proti izveznemu liku na platnici. "Ja zakaj pa vendar nisi ze prej rekel? Le besedica bi bila

potrebna, in dobil bi. Saj vem, saj vem, najbrz te je bilo nekoliko strah, kaj? Ze res, duh Gasper je silak, da mu ni para. No a le nic ne skrbi, fant, resil si me tiste preklete svetilke, zato ti ne bom storil zalega."

Ponudi ti odprto dlan, v kateri lezi velik zeleden kljuc.

"Le vzemi, fant, le vzemi! To je se najmanj, kar lahko storim zate."

Zahvalis se in tezak kljuc pospravis v zep.

"Tako, tu pa se najine poti locujejo," otono Gasper. "Obljubo sem izpolnil, bilo mi je v veselje, a cakajo me se ostali opravki in neporavnani racuni. Vso sreco, fant, vso sreco! In ne pozabi na dobrega starega Gasperja!"

Okrogli duh nato izgine v prazen nic, in soba se pogrezne nazaj v tisino.

[Tvoj skupni sestevek tock se je pravkar povecal za petdeset tock.]

>POGLEJ KLJUC

Velik in tezak zeleden kljuc ti vraca upanje v zivljenje.

>ODKLENI VRATA S KLJUCEM

Odklenes vrata.

[Tvoj skupni sestevek tock se je pravkar povecal za petindvajset tock.]

>POJDI SKOZI VRATA

Mogocna vrata so koncno premagana! Kot bi se zavedala svojega poraza, se pocasi odpro v glasnem skripanju in jecanju. Zunaj k sreci ni nikogar, niti strazarja ne -- odlicno! Hitro pograbis svojo lutnjo, se se zadnjic ozres okrog sebe, in ze te ni vec...

Svoboda caka! Z njo pa ves svet, kopica romanov, dogodivscin... in nobene Jerce.

*** CESTITKE! ***

Rezultat igre je bil 300 točk od 300 možnih, za kar je bilo potrebnih 35 potez.

(Možnosti: začni ZNOVA, NALOZI shranjeno igro, izpisi TOCKOVNIK, preberi namige za vse ZABAVNO v igri, KONCAJ igro.)

>

Tako, s tem je ta kratka pustolovščina tudi končana. Prebijamo se torej od uganke do uganke, zgodba se pri tem razvija. Točke nas sproti opominjajo na uspešno opravljena dejanja, končni rezultat pa včasih namiguje, da se da še kaj postoriti. V našem primeru smo dosegli vse možno točke, torej je zgodba bržkone v celoti zaključena.

Kljub temu pa je v vsaki igri tudi obilo stvari, ki se jih da početi, a sploh nimajo posebnega vpliva na zgodbo. V naši igri bi si lahko na primer oblekli obleko, odprli okno, igrali na lutnjo ali pa slednjo celo ponudili Gašperju. Večja in bolj kompleksna dela interaktivne fikcije obsegajo še znatno večje število postranskih dejavnosti, ki so sicer nepomembne, a izredno zanimive, saj pomagajo graditi svet in vzbujati domišljijo.

Kakorkoli že, osnovni princip igranja je zdaj gotovo razumljiv: intuicija, logika, eksperiment. Poizkušamo se poistovetiti s protagonistom, poizkušamo se vživeti v njegov svet. Počnemo stvari, ki bi jih sami počeli v njegovi koži. Zgodba se torej odvija okoli nas, mi sami smo njeno srce in bistvo. Temu doživetju pa kljub ostalim kvaliteta noben klasičen roman ne pride niti blizu.