

Dogodivščina v škratovih rovih

Nepričakovana nezgoda

Prebudi te zvonjenje telekomunikacijskega amuleta. Uspe ti ga najti kljub temu, da ti razbija v glavi. "Kje si?" zaslišiš, ko se oglasiš. Glas pripada tvojemu zvestemu prijatelju Otgrarju. "Pridi že, zajtrk čaka!" zakriči Otgrar in prekine zvezo preden prideš do besede. V tem trenutku ti zakruli želodec. Otgrar je pravi mojster kuhalnice in misel na zajtrk ti pričara nasmeh na obraz (in slino v ustno votlino). Začutiš nekaj neobičajnega: hladen piš v laseh. Ne samo, da ne veš, kje si; ne veš niti, kje je tvoja čelada. Kaj se je zgodilo včeraj? Potipaš glavo. Velika buška na čelu vsaj delno pojasni razbijanje v glavi in svetlobne učinke, ki jih vidiš. Zaželiš si, da bi imel problem pred tabo kako neznanko manj, ampak nekje bo treba začeti. Najprej bo treba ugotoviti, kje si. Dotakneš se stene in prepoznaš vzorec, ki ga pusti tvoje dleto. Kot kaže si v svojem rudniku, ampak to samo delno zmanjša možnosti za scenarij, v katerem si. Zbereš se lahko dovolj, da se spomniš prvega uroka, ki se ga nauči vsak škrat: `pwd` ti pove tvoj trenutni položaj v rudniku.

Poženite urok in preberite, kar vam pove.

Zadnji del vrstice je vaš trenutni položaj.

Ste na Zahodnem križišču?

« « ————— » »

Pred tabo se zasvetijo simboli, ki ti povedo, kje se nahajaš glede na izvorni rov. Na srečo bo za začetek dovolj, če najdeš pot do Vhodne dvorane rudnika. Noge te komaj držijo, zato za premikanje uporabiš še en urok: `cd`. Variacija `cd ..` te pelje en korak bližje izvornemu rovu.

S pomočjo uroka `cd ..` se premaknite nazaj do Vhodne dvorane.

Vedno ko uporabite urok, se pomaknete eno sobo bližje izhodu.

Bodite pozorni, da se ne premaknete preveč nazaj in zaidete iz rudnika.

« « ————— » »

Znajdeš se v Vhodni dvorani in se že veseliš sonca. Stopiš do velikih lesenih vrat in ... Izhodna vrata so zaklenjena! Sežeš v žep, v katerem ponavadi nosiš ključ, ampak najdeš samo majhen želod. Pretipaš še ostale žepe, nič. Edini vhod v rudnik je skozi Vhodno dvorano. Morda ti je ključ tu nekje padel iz žepa.

Iskanje izgubljenega ključa

Pretemno je, da bi se dalo razgledati naokoli. Sveče ne najdeš, tako da začaraš urok `ls`. Osvetlijo se vse stvari, ki bi ti morda lahko prišle prav. Zaradi kombinacije bolečine v glavi in svetlobe uroka `ls` je vse zamegljeno. Ne preostane ti drugega, kot da posežeš po najimenitnejši škratovski tehnologiji: `cat` (ali očala, kot temu pravijo laiki). Z magično izboljšanim vidom si lahko predmete ogledaš. Po stari škratovski navadi (in po zahtevi uroka) moraš na glas povedati ime predmeta, ki si ga želiš ogledati, npr. `cat vedro.txt`. Res bo treba pregledati vse, kar najdeš v dvorani.

Uporabite urok `ls`, da vidite, kateri predmeti so v dvorani, in urok `cat`, da si jih pobližje ogledate.

Predmete prepoznate po nekoliko drugačnem sijju uroka `ls` (končnici txt).

Bodite pozorni, da uroku `cat` poveste predmet, kot je prikazano zgoraj.

Če uporabite `cat` brez imena predmeta, ga lahko prekličete s `Ctrl` + `C`.

Urok **cat** ne bo deloval z imenom sobe.
Če med tipkanjem uporabite **Tab**, se bodo imena predmetov sama dopolnila.
Oglejte si vse predmete, ki so v sobi.

« « ————— » »

Noge te še kar ne ubogajo, zato stopinjam slediš v naslednjo dvorano z urokom. Urok **cd** te lahko popelje globlje v rov, če mu poveš, v katero smer želiš iti: **cd "Razpotje pri korenini"**. Prideš do razpotja nad katerim s stropa visijo korenine starega drevesa. Od tod torej ime. Stopinj se brez svetlobe uroka ne vidi več, zato se spet razgledaš naokrog.

Z urokom **cd** se sprehodite do razpotja in zopet preglejte vse predmete.
Lahko si ogledate tudi več predmetov na enkrat (ločite jih s presledkom).
Eden od predmetov vam bo dal namig za nadaljevanje poti.

« « ————— » »

Vstopiš v sobo, kjer vse utripa rdeče. Nekaj je narobe! Napake so v tako naprednem rudniku, kot je vaš, izredno redke. Najbolje bo, da pogledaš, kaj se dogaja v sektorju, kjer se je sprožil alarm. Na nadzorno ploščo poglej, kam moraš, in najdi izvor težave.

Poglejte nadzorno ploščo in ugotovite, kje morate nadaljevati.
Morda se bo treba najprej premakniti nazaj, preden boste lahko nadaljevali.
Če imate namen besedilo kopirati, bodite pozorni,
da bo naslov v ukazni vrstici zapisan v eni vrstici.

« « ————— » »

Vstopiš v najbolj tajno izmed vseh soban. Izvor težave bi moral biti nekje tu. Sektor 51 prečeš po dolgem in počez, ali kaj najdeš?

Poglejte vse predmete v sobi, preden berete naprej.
Vse predmete lahko pogledate tudi tako, da namesto imen predmetov izrečete
magično besedo **cat ***

« « ————— » »

Ni dvoma, kdo bi lahko bil krivec. Na srečo Oddelek za nadzor nad glodalci ni daleč, zato skočiš do njega: **cd "../Oddelek za nadzor nad glodalci"**

Pojdite do Oddelka za nadzor nad glodalci.
Zgoraj je prikazano, kako lahko več ukazov **cd** združimo v enega.
Tako se lahko hitreje premikamo po rudniku.

« « ————— » »

Nepripravo za petami

S seboj imaš nekaj dlake, ki je ležala ob kablu. Položiš jo na stekelce in začneš s preiskavo. Še dobro, da imaš kriminološki laboratorij za glodalce. In Otgrar je rekel, da je to neumna naložba. Čez nekaj minut so na zaslonu pred tabo koordinate krivca, vendar so te podane glede na Vhodni rov. Pojdi in ga ulovi!

Oglejte si zaslon.

Vstopiš v sobo in pred sabo vidiš svojega rivala. Košata veverica, ki ima v ustih ključ do vhodnih vrat. Uporabiš želod, ki ga imaš v žepu svojih hlač, da veverico previdno uloviš. Zgrabiš ključ s tal in se napotiš proti izhodu. Upaš, da ti je Otgrar pustil še kaj zajtrka.

Epilog

Ko stopiš iz rudnika, se razveseliš svežega zraka in tople svetlobe. Po soncu sodeč bi že skoraj bil čas za kosilo, a še vedno upaš, da je ostalo kaj zajtrka. Odpraviš se proti jedilnici, kjer srečaš zaskrbljenega Otgrarja. *"Kaj se je zgodilo? Ni važno, pojej, preden se ohladi!"*. Želiš ga vprašati, kaj se je dogajalo včeraj zvečer, ampak preden bi lahko kaj rekel, te Otgrar spet prehití. *"Naj ti povem, kaj se je dogajalo včeraj zvečer!"* In res ti pove, na dolgo in široko.

Z Otgrarjem sta ravno izdelovala znak, ki bi mimoidoče posvaril, da je rudnik v bližini. Uporabila sta fluorescentno barvo, da bi bil napis viden tudi ponoči. Takrat pa je hudomušna veverica skočila z drevesa in Otgrarju z glave ukradla kapo. Pri tem je stopila v fluorescentno barvo in jo popihala proti rudniku. Otgrar te prosi, če lahko greš poiskati njegovo kapo, ker si brez nje ne upa pred ostale škrate.

Spomniš se tavanja po rudniku včeraj zvečer, ko te je presenetila veverica. Zapodil/a si se proti njej, vendar si se spotaknil/a ob kamen in se grdo udaril/a ob glavo. Veverica je očitno zamenjala želod s ključem v tvojem žepu, potem pa šla grizljat rudniško kablovje.

Otgrarju poveš o svoji dogodivščini in se mu opravičiš za neuspeh pri iskanju kape. Če bi se vrnil v rudnik, bi jo morda izsledil/a. Veverica se je zvila v klobčič in zaspala na mizi. Preostanek obeda premišljujeta, kako bi jo poimenovala.

Če ti je ostalo še kaj časa, se lahko vrneš v rudnik in skušaš rešiti še naslednje izzive:

- *Poskusi najti Otgrarjevo kapo.*
- *Ali lahko najdeš vse štiri skrivnostne oštevilčene listke?*
- *V pisarni 3.03 lahko najdeš zemljevid rudnika. Morda ti bo v pomoč.*
- *Najdi znameniti kraljevi meč, ki se skriva nekje v rudniku.*
- *Preišči še ostale prostore v rudniku in poglej, kaj lahko najdeš.*

Namig: na spletu poiščite urok za preiskovanje rudnika (ali koga vprašajte).