

MANUAL TIL DET DANSKE ADRIFT-BIBLIOTEK

af Finn Rosenløv og Kenneth Pedersen

INDHOLD

1. Kom godt igang med ADRIFT 5
2. Installation af det danske bibliotek
3. Særlige forhold vedrørende det danske bibliotek
4. Kontakt

1. Kom godt igang med ADRIFT 5

Formålet med denne manual er ikke at lære dig almindelig brug af ADRIFT men at gøre dig opmærksom på de særlige forhold der gør sig gældende ved brug af det danske bibliotek. Formålet med det danske bibliotek er ikke at oversætte programmet til dansk men "**kun**" at gøre det meget nemmere at lave danske spil, så spillet både forstår og svarer på dansk fra starten. Du kommer ikke uden om at skulle læse noget på engelsk imens du lærer dig ADRIFT.

Vi kan dog kort ridse op hvordan du hurtigt kommer i gang med ADRIFT. Vi anbefaler følgende:

1. Hent nyeste version af ADRIFT 5 på <http://www.adrift.co> og installer det.
2. Åbn ADRIFT 5. Det engelske bibliotek indlæses automatisk.
3. Du bør slå Simple Mode fra med det samme, som beskrevet her:
<http://forum.adrift.co/viewtopic.php?f=14&p=106010#p106010>
4. Ligeledes bør du "Unhide Library items" også beskrevet her:
<http://forum.adrift.co/viewtopic.php?f=14&p=106010#p106010>
5. Åbn en browser og gå til <http://help.adrift.co/>
(er du offline kan du trykke på "?" i ADRIFT 5 Developers øverste hjørne.)
6. Her bør du som minimum læse: Welcome, Getting help,
Creating your first game (prøv at gøre det efter) og The Main Items
7. Se denne video om hvordan du opretter, placerer og forbinder lokationer:
<http://forum.adrift.co/viewtopic.php?f=33&t=11434>

Desuden kan vi anbefale at læse/se følgende:

- * Resten af <http://help.adrift.co/>
- * Se flere videoer her: <http://forum.adrift.co/viewforum.php?f=33>
- * ADRIFT Wiki: http://wiki.adrift.co/ADRIFT_5_Wiki_Manual
- * Forum hvis du har brug for hjælp: <http://forum.adrift.co/index.php>
- * Råd til nybegyndere: <http://forum.adrift.co/viewtopic.php?f=14&t=12082>

2. Installation af det danske bibliotek

Her er en quick-guide til installation af det danske bibliotek:

1. Start med at downloade det danske bibliotek (en amf-fil)
2. Læg filen et passende sted på computeren
3. Åben ADRIFT Developer
4. Klik på det runde ikon i øverste venstre hjørne. Et vindue med flere muligheder popper op.
5. Vælg "Settings..."
6. Vælg fane 2 (Libraries)
7. Fjern ALLE(!) afkrydsninger så intet bibliotek er valgt
8. Klik på "Add New Library" og navigér hen til det danske bibliotek
9. Markér det danske bibliotek og klik ÅBN
10. Nu er det danske bibliotek både installeret og valgt (bemærk afkrydsning)

I øjeblikket er bibliotekerne **TimeSystem.amf** og **MoneySystem.amf** ikke oversat og heller ikke kompatible med det danske bibliotek, men dette kan hurtigt arrangeres hvis der er behov. I såfald spørg på forummet.

3. Særlige forhold vedrørende det danske bibliotek

Da ADRIFT oprindeligt er designet til det engelske sprog, er der nogle detaljer man skal være opmærksom på, når man laver et dansk spil.

<i>Engelsk</i>		<i>Dansk</i>
	INPUT	
Get branch		Tag/tage gren
Get the branch		Tag/tage grenen
Get the green branch		Tag/tage den grønne gren
Get a branch		Tag/tage en gren
Get a green branch		Tag/tage en grøn gren
Get green branch		Tag/tage grøn/grønne gren
	OUTPUT	
You take a branch		Du tager en gren
You take a green branch		Du tager en grøn gren
You take the branch		Du tager grenen
You take the green branch		Du tager den grønne gren

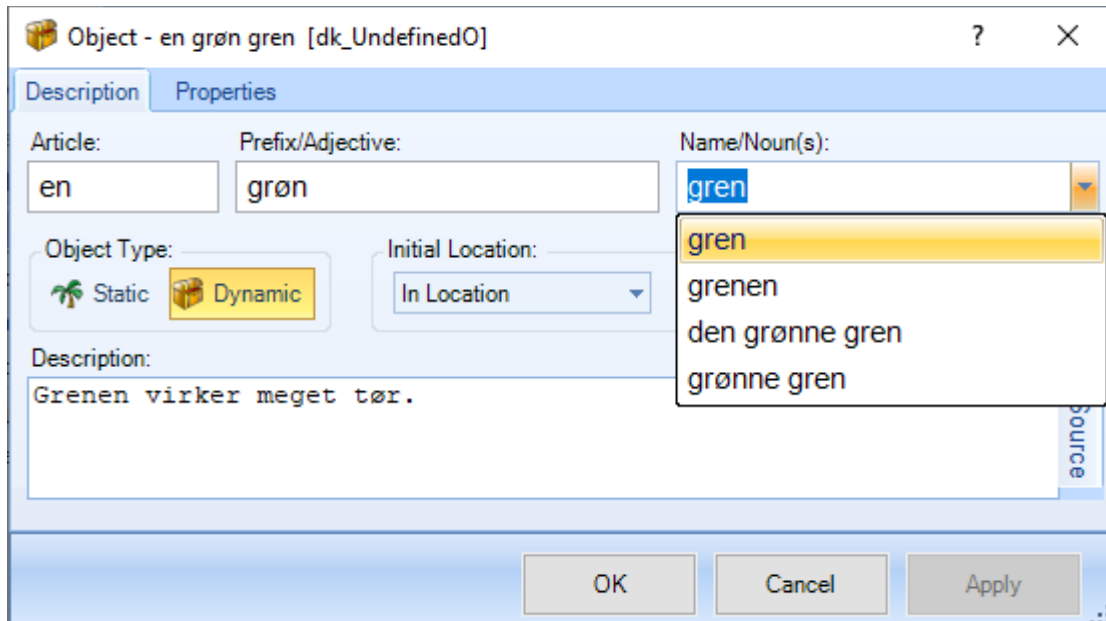
På engelsk er det meget simpelt: Navneordet hedder hele tiden "branch" og tillægsordet hedder hele tiden "green".

På dansk er det mere indviklet: Navneordet kan både være "gren" og "grenen" og tillægsordet kan både være "grøn" og "grønne". Og ordet "den" tilføjes i output når der er et tillægsord, f.eks. "den grønne gren" og ADRIFT skal også forstå hvis "den" og "det" anvendes i input. Det danske bibliotek er allerede klar over at verbet "tag" (bydeform) og "tage" (navneform) er synonymer men når du opretter objekter, karakterer og nye verber

bør du være opmærksom disse problemstillinger.

Eksempel 1 - Oprettelse af objekt:

Hvis objektet har et tillægsord som f.eks. en grøn gren, er det nødvendigt med en del forskellige navneord:

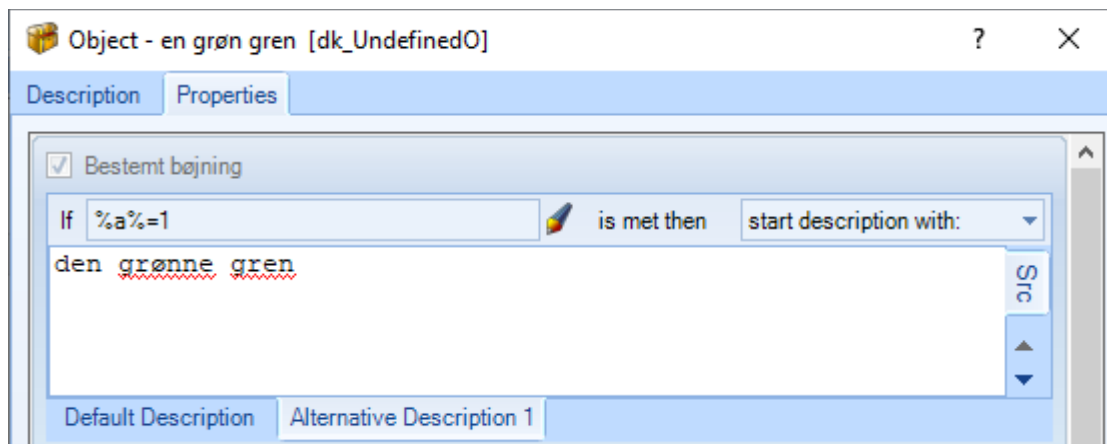


Figur 1

I ADRIFT har hvert objekt maksimalt ét dedikeret tillægsord (adjective), i dette tilfælde "grøn". Derfor er det nødvendigt at tilføje "grønne gren" og "den grønne gren" som navneord (nouns). Modsat spil lavet med Inform 7, kan man umiddelbart ikke nøjes med at skrive "tag grøn". Man er derfor nødt til at skrive "tag grøn gren" hvis man vil benytte tillægsordet. Dette findes der dog råd for. Man kan blot tilføje "grøn" og "grønne" som navneord (nouns) hvis man ønsker denne funktionalitet. Hvis ikke grenen havde et tillægsord, kunne man nøjes med de to første navneord ("gren" og "grenen").

Eksempel 2 - objekt properties:

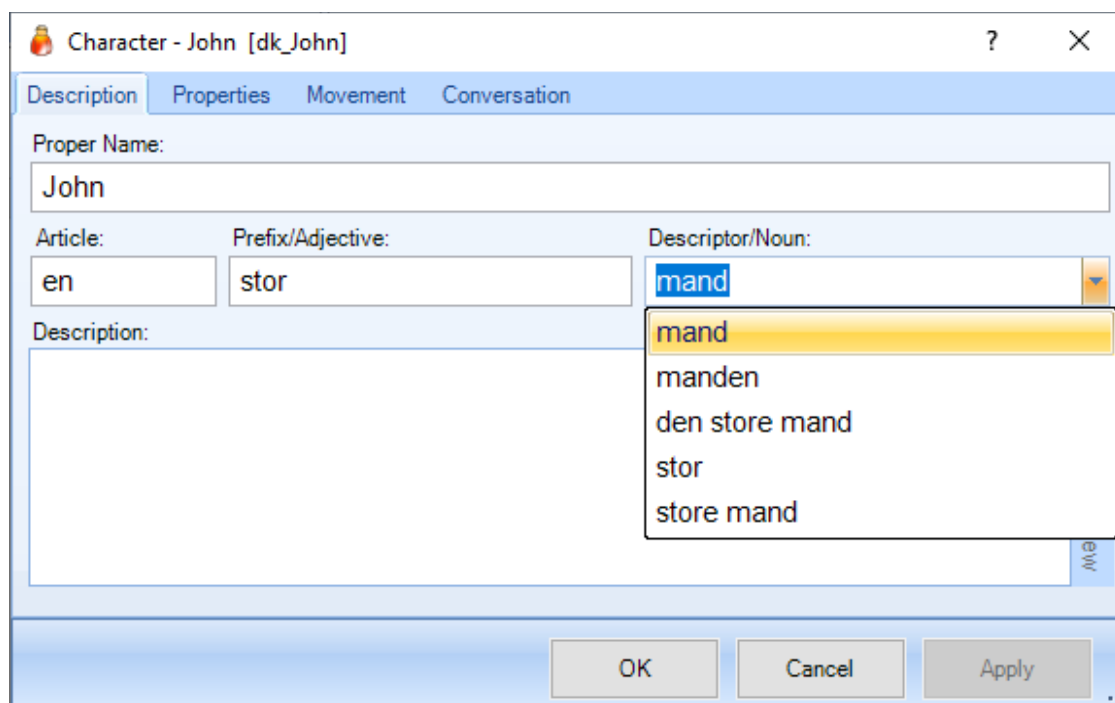
Det er nødvendigt at udfylde feltet "Bestemt bøjning" så hvis man f.eks. tager grenen, så siger spillet "Du tager grenen" eller "Du tager den grønne gren". Du skal altså vælge om du vil skrive "den grønne gren" eller "grenen" eller noget helt tredje. Bemærk at det er muligt at benytte "Alternative descriptions" i feltet "Bestemt bøjning". Det kan være nødvendigt at vente med at udfylde feltet til du har oprettet fanerne med Alternative Descriptions, da stavekontrollen ellers kan poppe op, hvorved man ikke får valgmuligheden "Add Alternative Description". F.eks. kan du vælge den bestemte bøjning "grenen" ind til du finder en gren i anden farve, hvorefter den bestemte bøjning ændres til "den grønne gren":



Figur 2

Eksempel 3 - Oprettelse af karakter:

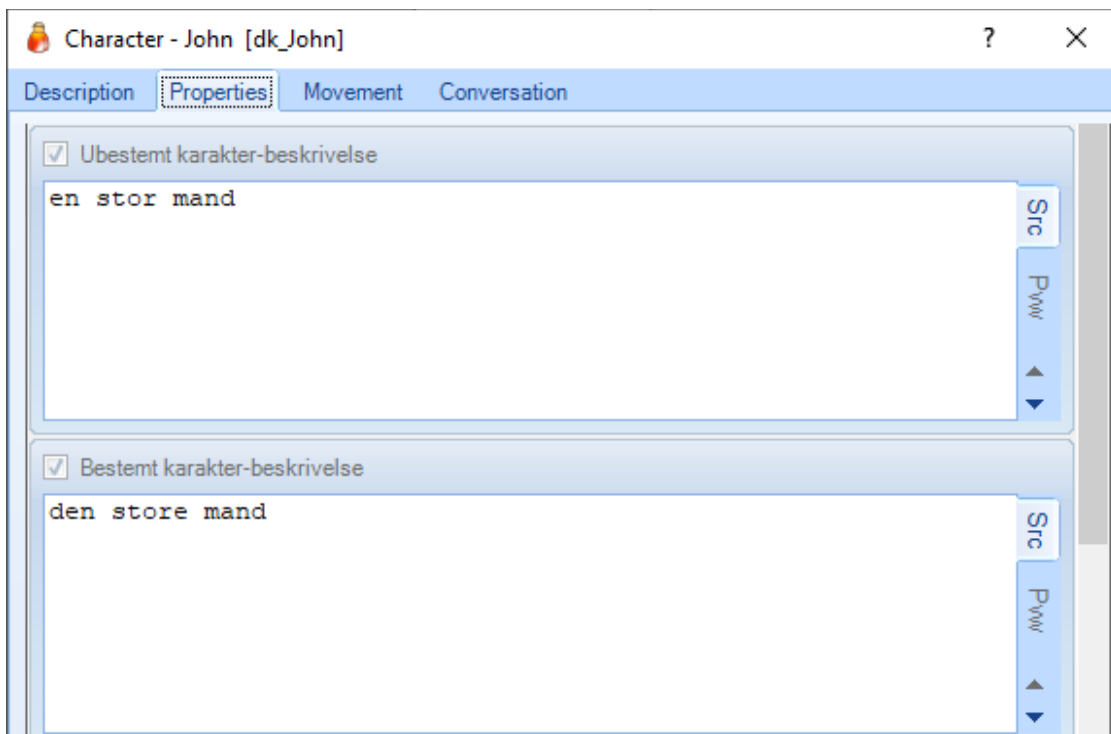
Ligesom med objekter skal du huske at tilføje alle relevante navneord(nouns):



Figur 3

Bemærk at jeg også har tilføjet "stor" som navneord, så man kan nøjes med f.eks. at skrive "Undersøg stor".

Ligesom objekter har en bestemt bøjning, har karakterer en bestemt karakter-beskrivelse. Desuden har karakterer også en **ubestemt** karakter-beskrivelse. Begge felter bør udfyldes. F.eks.:



Figur 4

Eksempel 4 - oprettelse af nyt verb:

Ved oprettelse af verber er der nogle ting du skal være opmærksom på. Husk f.eks. at verber både bør accepteres i bydeform og navneform. Se eksempel herunder:

[tal] {til/med} %character%

[tale/snak/snakke] {til/med} %character%

Her accepteres bl.a. både "tal" og "tale".

Og husk, at der automatisk oprettes restrictions med engelske restriction message hvis kommandoen indeholder objekter (f.eks. %object1% og evt. også %object2%) eller karakterer (f.eks. %character1% og evt. også %character2%). Du kan vælge at slette disse eller oversætte dem til dansk.

Når en task giver et output, bliver det tydeligt, hvorfor det er nødvendigt at have felter som "Bestemt bøjning" for objekter og "Bestemt karakterbeskrivelse" for karakterer.

Hvis du f.eks. laver en task med kommandoen:

[tal] {til/med} %character%

[tale/snak/snakke] {til/med} %character%

og meddelelsen:

Du forsøger at tale med %character%.Name. [DÅRLIG IDE!]

Sådan ville man gøre på engelsk. Men hvis spilleren skriver "tal til manden" giver spillet meddelelsen: "Du forsøger at tale med the stor mand."

ADRIFT tilføjer altså ordet "the" hvilket er uheldigt. Det er derfor at det er nødvendigt at anvende et felt som "Bestemt karakter-beskrivelse" eller "Ubestemt karakter-beskrivelse".

Meddelelsen bør istedet være:

Du forsøger at tale med %character%.dk_BestemtKar.

Hvilket giver følgende svar:

Du forsøger at tale med den store mand.

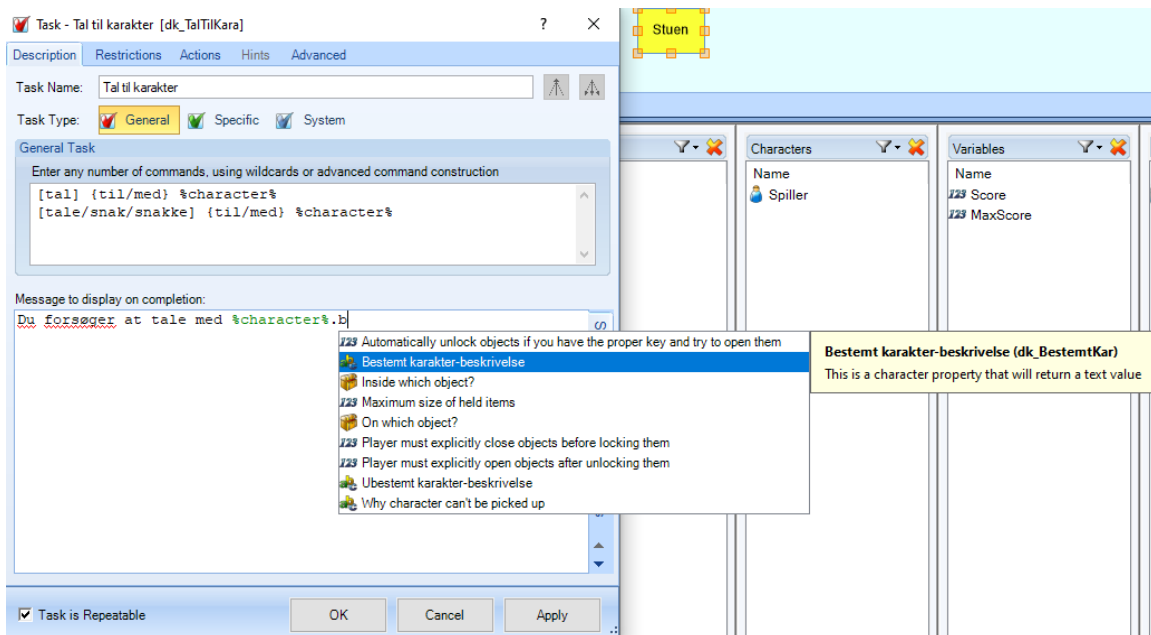
Eller hvis du hellere vil benytte ubestemt bøjning:

Du forsøger at tale med %character%.dk_UbestemtKa.

Dette giver svaret:

Du forsøger at tale med en stor mand.

Husk at du ikke behøver at huske endelserne **dk_UbestemtKa** og **dk_BestemtKar** da du kan benytte Intellisense menuen som vist herunder. Du kan lære mere om Intellisense ved at søge på **Intellisense** på <http://help.adrift.co/> :



Figur 5

4. Kontakt

Har du problemer, spørgsmål eller kommentarer er du meget velkommen til at kontakte os på ADRIFT Forummet (P/o Prune og Denk): <http://forum.adrift.co/index.php> . Du er også velkommen til at sende en e-mail til kennethvpedersen@yahoo.dk