

## ***Besedne vrste d.o.o.***

Pogledala sem na uro, kar je bilo še eno potrdilo, da zamujam v službo. Ozrla sem se okoli sebe in opazila, da promet ni več tako gost, zato sem hitro švignila čez cesto in odbrzela do velikega kompleksa stolpnic. Na eni izmed njih je z velikimi tiskanimi črkami pisalo BESEDNE VRSTE, tja sem se tudi odpravila. Ob vstopu je vame udaril topel zrak notranjosti, kar je bilo pozitivna sprememba. Hitro sem pristopila k sprejemnemu pultu, kjer sem opazila izkaznico z mojim imenom. Pograbila sem jo in se podala k dvigalom.

Ker predvidevam, da me še ne poznate, se bom predstavila. Moje ime je Katerina van Graham in sem solastnica celotnega podjetja Besedne vrste d.o.o., kljub temu si pa sama sebi ne odpustim zamujanja. To je tudi razlog za jutranjo naglico.

V tistem trenutku je dvigalo oznanilo moj prihod v prvo nadstropje. Naj vam povem, da ima vsako nadstropje svojo značilno glasbo, ki jo določijo oddelki sami. No, pa se podajmo na predstavitev našega podjetja.

Kot sem že povedala, smo v prvem nadstropju, ki se imenuje Samostalnik. Ta enota je razdeljena na tri glavne oddelke, ki se imenujejo Bitja, Pojmi in Stvari. Naj vam še povem, da je naše podjetje eno izmed vodilnih podjetij za izdelavo video igrice na svetu. Po moje je to posledica dobro porazdeljenih del in sodelovanja med sabo. Torej vrnimo se k prvemu nadstropju, tukaj nastanejo zasnove junakov. Najprej ga na oddelku za Bitja zasnujejo (izgled, spol ...), zatem v Pojmih zasnujejo junakovo karakteristiko in na koncu v Stvari določijo tip orožja, junakove obleke, pripomočke ...

Temu nadstropju sledi drugo, z imenom Glagol, ki se deli na enoti Dejanje in Dogajanje. Tam junakom igrice določijo njihovo preteklost (Dejanje) in kaj se jim dogaja v sedanjosti (Dogajanje).

Še eno pomembno nadstropje za samega junaka je enota Pridevnik, razdeljena je na tri oddelke, in sicer Lastnostni, Vrstni in Svojilni. V prvem oddelku izpostavimo pomembne lastnosti junaka, tako slabe kot dobre, po katerih so znani (Lastnostni). V drugem oddelku določijo junaku njegov stan, katere rase je itd. (Vrstni). V zadnjem oddelku pa je zasnovano, ali so sužnji ali so v zvezi in ali imajo kakšne živali ... (Svojilni).

V naslednjih treh nadstropjih pa se ne posvečajo več toliko samemu junaku, temveč okolju. V četrtem nadstropju, ki se imenuje Prislov in je razdeljen na tri oddelke Krajevni, Časovni in Načinovni, ustvarijo osnovo. V Krajevnem oddelku ustvarijo ostro podobo kraja, in sicer kakšna je oblika pokrajine, vreme in okoliške značilnosti. V Časovnem oddelku določijo čas dogajanja (noč, dan) in vek (stari vek, srednji vek, novi vek ...). V Načinovnem pa na kakšen način se bo vse odvijalo: bolj krvavo ali manj, poučno ali ne, hitro ali počasi ... Močno povezano nadstropje s tem je Predlog, kjer

izrazijo prostorsko in časovno razmerje, kar pomeni, da samo dodelajo tisto osnovo, ki so jo naredili prej v Prislovih. V šestem nadstropju skrbijo za zvok, imenuje se Medmet. Tam dodajo naravne zvoke, kot so žuborenje reke, ptičje petje ..., in zvoke, ki jih spušča junak, kot so vzkliki veselja, nezadovoljstva. Da pa povežemo kraj in junaka, potrebujemo sedmo nadstropje, kjer povzamejo vse like v isto grafiko in isto kodo. Kot že delo pove, je ime te enote Veznik.

Ker pokrajina z junakom samim zgleda zelo dolgočasno, imamo drugi dve nadstropji, ki ustvarjata ljudstvo. Najprej v osmem nadstropju, z imenom Števnik, like ustvarijo. Enota se deli na Glavni in Vrstilni oddelek. V Glavnem ustvarijo predstavnike družbe, npr. predsednika, kralja, pomembnega govorca, medtem ko v Vrstilnem družbo na splošno. Vsi ti podatki so zatem poslani v deveto nadstropje z imenom Členek, kjer likom določijo neko osebnost in s tem njihovo mnenje ter sodbo.

Zadnje nadstropje se imenuje Zaimek. Deli se na pet oddelkov, in sicer Osebni, Svojilni, Kazalni, Vprašalni in Oziralni. V to enoto dobijo posredovano celotno igrico, ki jo potem po oddelkih popravijo. V Osebnem pregledajo junaka, v Svojilnem pregledajo prijatelje ter zaveznike junaka, v Kazalnem in Oziralnem popravijo okolico in v Vprašalnem splošne tehnične napake.

Torej, to je nekako to, moje in prijateljevo podjetje. Delujemo skladno in v harmoniji, zdaj pa res moram iti, saj že resno zamujam.

Hana Glumac, 9. c