

KHA'SHUL, TANIMIN SÖZDİZİMİ

Bulmaca sistemi olarak tasarlanmış yapay bir dil: 10 kelime, 5 kural, her bulmacada bir kural.

EL YAZMASINDAN

"The Tribunal Gods speak in the Unification Tongue, a language of soft vowels and diplomatic nuance. But the Ancients spoke in **Kha'shul**. It was not a language for conversation. It was a syntax of definition. In Kha'shul, you did not ask a stone to move; you **redefined its coordinate**."

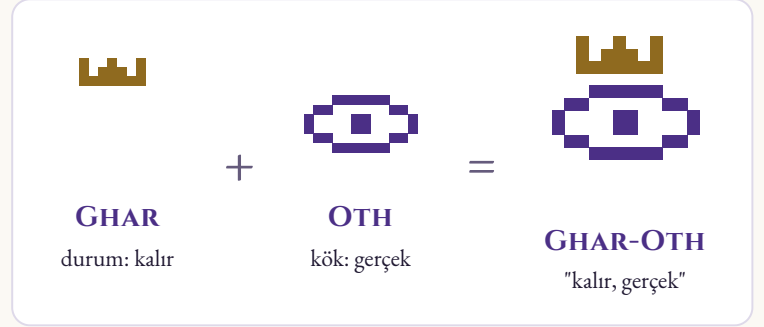
Kitap tek bir kelime verir, **Ghar-Oth**, "Kalan Gerçek", ve üç bilgi: mutlaklarla konuşur ("dost için bir kelimesi yoktur"), "keskin, gırtlaktan" bir sesi vardır ve ölümlü boğazlar için tehlikelidir. Buradaki her şey bunlardan yola çıkarak tasarlandı.

TASARIM HEDEFLERİ

- **Okumak oynanıştır.** Oyuncu şifre değil, gerçek bir dilbilgisi öğrenir.
- **Küçük ve kesin.** 10 kelime; tek geçerli sözcük sırası; istisna yok.
- **Yabancı ama öğrenilebilir.** Tanım, tanımladığı şeyden önce gelir.
- **Başarısızlık da içeriktir.** Yanlış ama dilbilgisine uygun cümleler zararsız bir şey yapar ve bir tepki alır.
- **Tasarımcıya ait veri.** Kelimeler `Lexicon.txt`, bulmacalar `Definitions.txt` içinde yaşar.

YAPI: ÖNCE DURUM

Bir cümle **DURUM-KÖK**'tür: önce bir *durum* (yükselir, tutar, durgundur), sonra bir *kök* (taş, sis, ateş). Onu söylemek durumu o şey için gerçek kılar. Sıra ek bir anlam taşımaz: zaman, kip ya da soru yoktur ve başka her sıra cümle değildir.

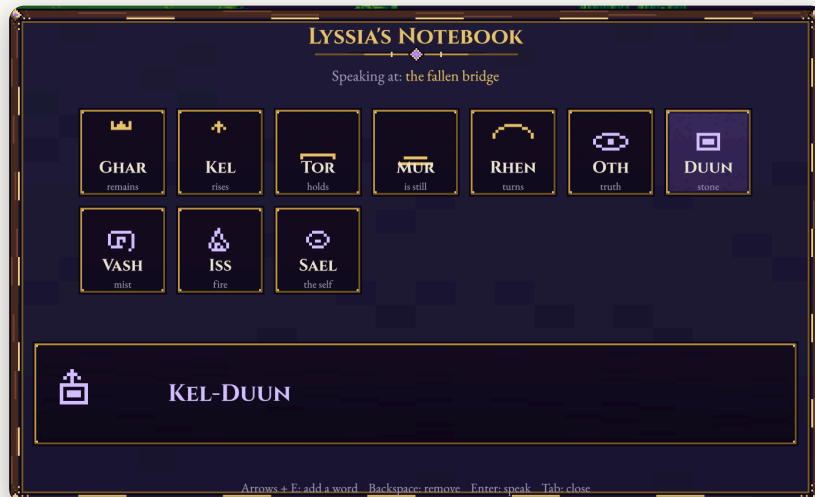


GLİFLER: ŞEKİL VE ÇİZGİ

Her **kök** bir şekildir ve her **durum** ona eklenen bir çizgidir; böylece söylenen bir cümle tek bir glif olarak yazılır: durumun çizgisini taşıyan kökün şekli (bir bileşiğin ikinci kökü yanında durur). Oyun her glifi 16 x 16 bir desenden çizer (`Glyphs.cs`); bu dokümandaki görseller aynı desenlerdir.

SES

Kapalı heceler ve sert ünsüzler, yumuşak hiçbir şey: *Ghar, Kel, Tor, Mur, Rhen; Oth, Duun, Vash, Iss, Sael*. Seslendirme her kelimenin telaffuzunu sabitler.



Yıkık köprüde defter: her kelime bir kart; cümle tek bir glif olarak yazılır (solda), Enter ile söylenir.

SÖZLÜK

Beş durum, beş kök. Lyssia'nın defterindeki gibi durumlar altınla, kökler morla çizilir.

GLİF	KELİME	TÜR	ANLAM	GLİF KİMLİĞİ	ÖĞRENİLDİĞİ YER
	GHAR	DURUM	kalır, dayanır, açığa çıkar	crown	Altın Akıntı (2. alan)
	KEL	DURUM	yükselir, kalkar	rising	Altın Akıntı (2. alan)
	TOR	DURUM	tutar, katıdır	bar	Boğaz (3. alan)
	MUR	DURUM	durgundur, sessizdir	underline	Boğaz (3. alan)
	RHEN	DURUM	döner, yörüngede döner, geri gelir	orbit	Tapınak (5. alan)
	OTH	KÖK	gerçek, açığa çıkan	eye	Altın Akıntı (2. alan)
	DUUN	KÖK	taş, ağır olan	block	Altın Akıntı (2. alan)
	VASH	KÖK	sis, nefes	spiral	Boğaz (3. alan)
	ISS	KÖK	ateş, ısı	flame	Boğaz (3. alan)
	SAEL	KÖK	benlik, konuşan	circle	Boğaz (3. alan)

Neden bu on kelime. Her bulmaca bir yeni fikre ve en fazla iki yeni kelimeye ihtiyaç duyar. Durumlar, oyuncunun üzerinde akıl yürütebileceği karşıtlar olarak eşleşir (*yükselir / durgundur, tutar / döner*); kökler de bölümün yapıldığı şeylerdir: taş, sis, ateş, gerçek ve benlik.

Kelimeler nereden gelir. Kelimeler, bulmacaların ihtiyaç duyduğu sırayla oymalardan ve Kara Ayna'nın glifinden kopyalanır. Defter yalnızca Lyssia'nın kopyaladığı kelimeleri gösterir; böylece seçim alanı adım adım büyür: köprüde 4 kelime, siste 8, Ayna'da 9, Tapınak'ta 10.

DİLBİLGİSİ: BEŞ KURAL

Bir öğretmen sırasıyla öğretilir: tanıt, pekiştir, birleştir. Her kural, ona ihtiyaç duyan bulmacaya oyulmuştur.

KURAL	TANIM	ÖRNEK	OYUNDA
1. Bildir	Bir cümle DURUM-KÖK'tür. Durumu gerçek kılar.	 KEL-DUUN yükseleir, taş	Yıkık köprü ayağa kalkar.
2. Olumsuzluk yok	"Değil" yoktur. Bir şeyi durdurmak için karşıtını bildir.	 MUR-ISS durgundur, ateş	Ateşe yanmayı bırakmasını söyleyemezsin; onun yerine ona ne olduğunu söylersin.
3. Bileşikler	Birleşen iki kök, durumu alan yeni tek bir şeydir.	 TOR-VASH-DUUN tutar, sis-taş	Tor-Vash (tutan sis) fazla zayıftır: 'ıslak kâğıt gibi'.
4. Kendini tanımlama	Sael konuşanı cümleye katar. Bazı kapılar neyin var olduğunu sorar.	 GHAR-OTH kalır, gerçek	Ghar-Sael (ben kalırım) reddedilir: kimse ateşten sağ çıkmaz.
5. Koordinatlar	Benliğe uygulanan bir durum, konuşanın çevresindeki şeylerin yerini yeniden tanımlar.	 RHEN-SAEL döner, benliğe	Her kitap halkası boşluğunu Lyssia'ya çevirir.

CÜMLE OLMAYANLAR

Ayrıştırıcı ([KhashulParser](#), saf C#, testli) cümle olmayan her şeyi reddeder ve Lyssia nedenini tek satırda açıklar. Dokunuş'tan sonra açıklamaları Kavramsal Sızıntı metaforlarına dönüştür (sağda). Replikler oyundaki gibi İngilizcedir.

HATA	ÖRNEK	LYSSIA	DOKUNUŞ'TAN SONRA
Durumdan önce kök	DUUN-KEL	Backwards. In Kha'shul the definition comes first.	<i>The thing before its law? The stone laughs at me.</i>
Yalnızca kökler	DUUN	Only names. Nothing is being defined.	<i>Nouns, drifting. Nothing holds them.</i>
İki durum	KEL-MUR-DUUN	Two definitions for one thing. Kha'shul allows one.	<i>A thing wearing two truths wears neither.</i>
Yalnızca bir durum	KEL	A definition of... nothing. It needs something to hold.	<i>A law with no body. It falls through the floor.</i>
Üç kök	KEL-DUUN-VASH-ISS	Too many things at once. Two can be joined, never three.	<i>Three things braided become a knot, not a word.</i>



Kural 1: Kel-Duun ve köprü ayağa kalkar.



Kural 2: ateş yalnızca durgun ilan edilebilir.

HER BULMACA, HER CEVAP

Definitions.txt 'den. Yanlış ama dilbilgisine uygun cümleler hata değil, tasarımıdır. Tepkiler oyundaki gibi İngilizcedir.

YIKIK KÖPRÜ, ORMAN 1. BİLDİR

	CÜMLE	NE OLUR	TEPKİ
ÇÖZER	KEL-DUUN	köprü ayağa kalkar	RYSTAK ...The stone just stood up.
EFEKT	MUR-DUUN	taşın uğultusu durur	RYSTAK Great. Now it's quiet and broken.
EFEKT	KEL-ISS	görünür bir şey olmaz	CAELUS I asked for less fire, scholar. My face paint is melting.

ATEŞ, BOĞAZ 2. OLUMSUZLUK YOK

	CÜMLE	NE OLUR	TEPKİ
ÇÖZER	MUR-ISS	lav durulur	RYSTAK ...It went quiet. It's still hot. But it's quiet.
EFEKT	KEL-ISS	görünür bir şey olmaz	CAELUS I asked for less fire, scholar. My face paint is melting.
EFEKT	MUR-DUUN	taşın uğultusu durur	RYSTAK Great. Now it's quiet and broken.

SİS YARIĞI, BOĞAZ 3. BİLEŞİKLER

	CÜMLE	NE OLUR	TEPKİ
ÇÖZER	TOR-VASH-DUUN	sis üzerinde yürünebilen bir zemine dönüşür	VESPER Mist-stone. Is that... a thing?
EFEKT	TOR-VASH	görünür bir şey olmaz	RYSTAK It's holding. Like wet paper.
EFEKT	KEL-VASH	görünür bir şey olmaz	VESPER Now it's in my face. Helpful.

HER BULMACA, HER CEVAP (DEVAM)

Definitions.txt 'den. Yanlış ama dilbilgisine uygun cümleler hata değil, tasarımıdır. Tepkiler oyundaki gibi İngilizcedir.

KARA AYNA 4. KENDİNİ TANIMLAMA

	CÜMLE	NE OLUR	TEPKİ
ÇÖZER	GHAR-OTH	glif beyazlaşır; ayna sıvılaşır	LYSSIA Ghar-Oth. The truth that remains.
EFEKT	GHAR-SAEL	glif kırmızı parlar	LYSSIA Ghar-Sael. I remain.
EFEKT	GHAR-DUUN	glif kırmızı parlar	RYSTAK The stone remains. See? Steel, basically. I was right.
EFEKT	GHAR-ISS	glif kırmızı parlar	VESPER "The fire remains"? That's not an answer. That's a threat.
DİĞER	<i>başka herhangi bir cümle</i>	hiçbir şey	LYSSIA It isn't listening. It asked what survives. Something that remains.

KİTAP YÖRÜNGELERİ, TAPINAK 5. KOORDİNATLAR

	CÜMLE	NE OLUR	TEPKİ
CEVAP	RHEN-SAEL	halkanın boşluğu Lyssia'ya döner	LYSSIA Rhen-Sael. Turn, to the self.
EFEKT	RHEN-OTH	görünür bir şey olmaz	VESPER Now they're spinning faster and there are pages everywhere. Is that the truth? It looks like a mess.
EFEKT	RHEN-DUUN	görünür bir şey olmaz	CAELUS Only the crystal tablets twitched. The rest ignored you. Books have opinions.
DİĞER	<i>başka herhangi bir cümle</i>	hiçbir şey	LYSSIA They turn around something. Not around that.

NÖBETÇİLER, KAÇIŞ BASKI ALTINDA TEKRAR

	CÜMLE	NE OLUR	TEPKİ
CEVAP	MUR-DUUN	en yakın Nöbetçi donar	<i>kaçış sırasında bir tayfa bağıırışı</i>
CEVAP	TOR-DUUN	en yakın Nöbetçi donar	<i>kaçış sırasında bir tayfa bağıırışı</i>
CEVAP	KEL-DUUN	en yakın Nöbetçi geri fırlatılır	<i>kaçış sırasında bir tayfa bağıırışı</i>
DİĞER	<i>başka herhangi bir cümle</i>	hiçbir şey	LYSSIA It doesn't care.

Yörüngelerin ve Nöbetçilerin tek seferlik bir çözümü yoktur: halka her yerden yeniden döndürülebilir ve kaçış aynı cümleleri zaman baskısı altında ister (defter açıkken zamanı %15'e yavaşlatır).

TASARIM NOTLARI

İÇERİK OLARAK BAŞARISIZLIK

Her tanım noktası, meraklı bir oyuncunun deneyebileceği zararsız cümleleri her birinin kendi tepkisiyle listeler. Tablo küçüktür (nokta başına iki üç tane) ama *ıskalamaları* kapsar: yanlış kökte doğru durum (köprüde **MUR-DUUN** taşı kaldırmak yerine susturur) ve yarım cevap (siste **TOR-VASH** "ıslak kâğıt gibi" tutar). İskalamalar kuralı bir ipucundan daha iyi öğretir.

HER YERDE İŞLEYEN CÜMLELER

CÜMLE	NE OLUR	TEPKİ
TOR-SAEL	Lyssia olduğu yere çakılır	VESPER Stop defining yourself as furniture, scholar.

DİLBİLGİSİNE AYKIRI DENEMELER

Bir dilbilgisi hatası asla bir şeye mal olmaz. Lyssia çiğnemenin kuralı söyler; bu da defteri deney yapmak için güvenli bir yere dönüştürür.



Kara Ayna: glifi, Ghar-Oth onu beyazlatana kadar durmadan değiştir.

NEDEN "DEĞİL" YOK

"Kha'shul mutlaklarla konuşur." Tanımlardan oluşan bir dil yokluğu ifade edemez; bu yüzden 2. Kural bir sınırlamayı bulmacaya dönüştürür: ateşe durması söylenemez, yalnızca *durgun* ilan edilebilir. Bu, bölümün temasını da oynanabilir kılar: şeyler, tanımlandıkları şeydir.

AYNA SORAR, KAMP CEVAP VERİR

Kara Ayna'nın bilmecesi, "Ateşten ne sağ çıkar?", bir gece önceden sezdirilir: her yol arkadaşı soru sorulmadan cevap verir. Ayna'da yanlış cevapları söylediklerini hatırlatır ve oyuncu **Ghar-Oth**'u bir saat önce Ağız'da öğrendiği iki kelimeden kurar. Son bulmaca, oyuncunun kopyaladığı ilk kelimelerle çözülür.

KAVRAMSAL SIZINTI

Dokunuş'tan sonra dil Lyssia'nın ağzından konuşmaya başlar: 17 repliğinin bir metafor varyantı vardır (senaryoda `plain || bleed`) ve kaçışta İfadesi her oyalamayı uzatır.

BÜYÜMEK İÇİN KURULDU

Bir kelime eklemek `Lexicon.txt`'de bir satır ve 16 x 16 bir desendir; bir bulmaca eklemek

`Definitions.txt`'de bir blok ve bir diyalog düğümüdür. Testler her bulmacanın bir çözüm ya da efekt belirttiğini ve her tepkinin var olduğunu kontrol eder.