**Igra Johnny Englishhh**

Igro Johnny Englishhh OBVEZNO spišete v programskem jeziku C++ ☺ da ne bi bilo pomote ☺

ROK ODDAJE: 31. 01. 2017

Multinacionalke so krive za krčenje Amazonskega pragozda, Indonezijskih gozdov,.. Sloni so na robu izumrtja… enako velja za nosoroge, tigre, pande, gorile, orangutane,.. Zaradi človeške neumnosti in pohlepa izginjajo živalske vrste. Vendar obstaja upanje – SUPERUM.

SUPERUM je znanstvenik, ki je odkril, kako lahko človeka zamrznemo, hranimo in potem brez posledic odmrznemo, ko želimo, da nadaljuje z življenjem. SUPERUM je zelo ekološko ozaveščen in se je zato odločil, da svojo najdbo podeli s svetom in z državami, ki si želijo najti alternativno »Zemljo«. Skupaj so staknili glave in se domislili rešitve obeh problemov:

Lovce na trofeje, krivolovce in vodilne v multinacionalkah bodo poslali na luno. Tam bodo zgradili vse potrebno za zagotovitev življenja in počakali prve skupine ljudi (če seveda preživijo).

Seveda je življenje na Zemlji neprimerljivo z življenjem na Luni, kjer btw sploh še ni možen, in so SUPERUM-a ugrabili in želijo njegovo znanje obrniti sebi v prid. Celo človeštvo (no, razen tistih, ki so ga ugrabili) je na trnih , ker nihče ne ve, kam so ga skrili – vse kar je znano je, da se nahaja nekje v Afriki. Agentu pod krinko je uspelo priti do podatkov in je sledi do ugrabljenega skril na več mestih.

Tukaj na sceno stopaš ti – Johnny Englishhh. Rešiti moraš SUPERUM-a in Zemljo. No ja, prvo ga moraš najti – poiskati vse sledi, ki peljejo do njega in uporabiti vso svojo iznajdljivost (kot v filmu ☺). In ker si pač Johnny Englishhh, ti nasprotniki sledijo in te želijo onemogočiti.

**Potek igre:**

Vsaka igra vsebuje 3 stopnje. Cilj posamezne stopnje je – poiskati vse skrite sledi na posamezni stopnji in rešiti SUPERUM-a ☺ .

Vsaka stopnja je prikazana z mrežo – na prvi stopnji (Sahara) je mreža velikosti 6x8 **polj**. Z vsako stopnjo se težavnost veča – poveča se mreža(število polj) in/ali število nasprotnikov in/ali omejimo čas, spreminja pa se tudi področje (puščava, pragozd, mesto) in primerno temu se spreminjajo tudi nasprotniki (slike nasprotnikov).

Sled lahko vsebuje namig (število premikov v posamezno smer) do naslednje sledi. Ker je posamezna sled skrita, se odkrije, ko stopimo na njeno polje in jo poberemo (lahko se tudi izpiše vprašanje, na katero igralec **mora** odgovoriti, preden jo lahko pobere sled). Število sledi na posamezni stopnji je naključno. Ko preberemo vse sledi tiste stopnje, gremo na naslednjo stopnjo – lahko se npr. na določenem polju prikažejo vrata, skozi katera moramo vstopiti. Ves čas so na polju prisotni tudi nasprotniki, ki nas lahko ubijejo /onesposobijo za določen čas /odvzamejo nam del energije… torej, po želji.

Igralec / Johnny Englishhh se (na začetku) prikaže v **naključnem** polju. Tudi vse sledi so naključno v polju (seveda skrite). Igralec se lahko premika v vseh smereh, beži pred nasprotniki in pobira sledi.

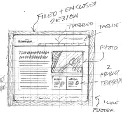
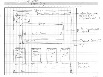
Sovražnik se lahko kar na enkrat prikaže na naključnem polju in, če se prikaže na polju, na katerem se nahaja igralec, ga lahko ubije/ odvzeme del energije…

Na prvi stopnji je podana mreža 6x8 polj. Primer:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  | C:\Users\Uporabnik\Desktop\nasprotnik.jpg |  |
|  |  | C:\Users\Uporabnik\Desktop\sled1.jpg |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | C:\Users\Uporabnik\Desktop\sled1.jpg |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| C:\Users\Uporabnik\Desktop\johnny englishhh.jpg |  | C:\Users\Uporabnik\Desktop\sled2.png |  |  |  |  | C:\Users\Uporabnik\Desktop\sled2.png |

Legenda (seveda lahko uporabite like po izbiri):

 igralec

,  sledi (ki so nevidne ☺)

 sovražnik