

Kolokvijum 1 – Džejms Bond

Džejms Bond se nakon kratkog zarobljeništva ponovo pronašao na slobodi, i kako bi se spasao potrebno je da od zelenog polja (koje predstavlja njegovu ćeliju) stigne do crvenog polja na kojem ga čeka helikopter.

1. Lak zadatak: Kako bi spasao živu glavu, Bond u tipičnom maniru pokušava da dođe do dva pištolja koja su određena plavim poljem, tako što se kotrlja po mapi u dijagonalnim pravcima proizvoljno mnogo polja, odnosno dok ga ne zaustavi zid ili obod mape. Nakon što pokupi oružje Bond u ležernom stilu odlazi do helikoptera, krećući se po jedno polje gore, dole, levo ili desno.

2. Srednji zadatak: U finalnoj verziji scenaristi su se odlučili da dodatno začine situaciju time što dodaju senzore pokreta. Bond treba da se trudi da se kreće što dalje od polja koja reprezentuju rotirajuće senzore (žuta polja).

Svaki senzor ima vidno polje sačinjeno od kruga poluprečnika 3 polja (kao na slici 1) u čijem se centru nalazi sam senzor.

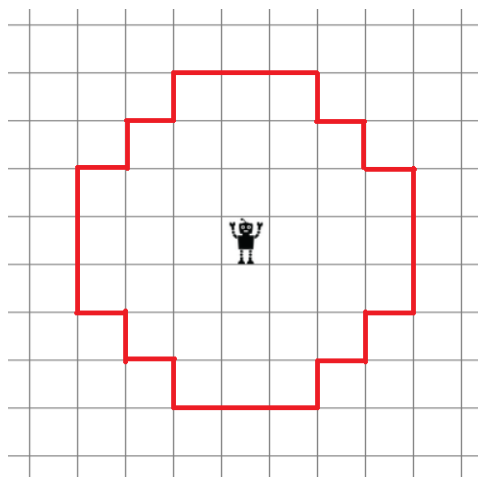
U slučaju da Bond uđe u vidno polje senzora, Bond mora da se kreće po jedno polje, i da zatim sledeći korak miruje. Pre nego što dođe do cilja agent mora da pritisne dva dugmeta koja su određena plavim poljima, nakon čega su senzori deaktivirani i on može da ode do helikoptera (crveno polje). Tokom čitavog puta Bond se kreće po jedno polje u bilo kom pravcu uključujući i dijagonalno.

3. Težak zadatak: Bond pokušava da pobegne kroz močvarno zemljište. Kako bi mogao uopšte da se kreće kroz močvaru, u nekim slučajevima je vrlo važno da sa sobom ima čamac na naduvavanje. Čamaca, koji su određeni plavim poljem, ima proizvoljno mnogo na tabli, i Bond u svakom trenutku kod sebe u inventaru može imati više čamaca.

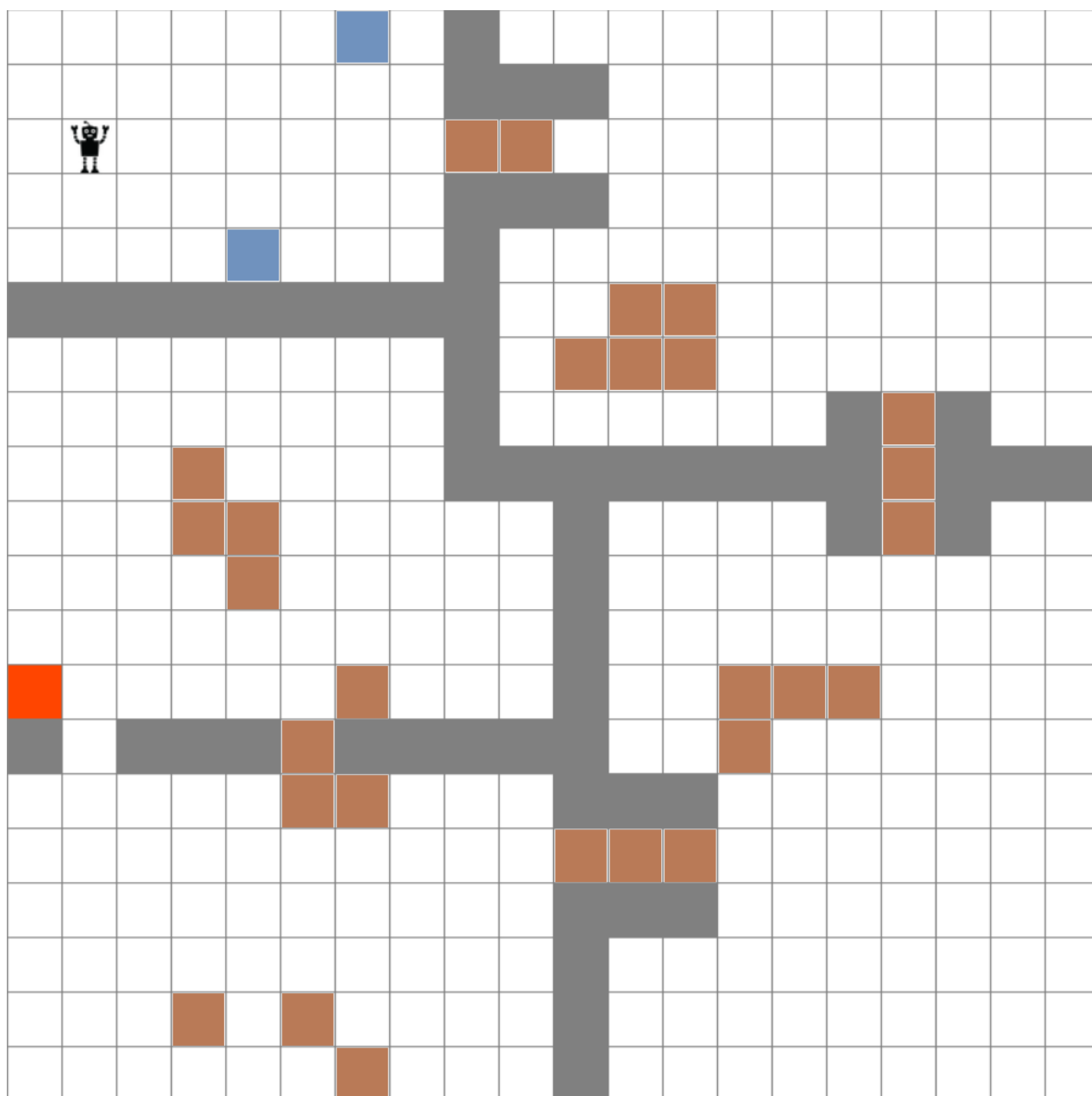
Močvarno zemljište je određeno braon poljima. Svaki korak koji Bond učini na polje sa močvarom, je duplo teži od prethodnog. Ako se dogodi da je tri koraka zaredom napravio u močvari, Bond upada u živo blato, i tu se davi.

U slučaju da Bond kod sebe ima čamac, on može da ga iskoristi (ne mora), u kom slučaju kretanje kroz močvarno zemljište postaje podjednako lagano kao i kroz obična polja (sav efekat močvare se gubi). U momentu kada sa močvarnog zemljišta ponovo pređe na obično zemljište, on mora da ostavi čamac za sobom (čamac nestaje iz inventara).

Neophodno je da Bond stigne do helikoptera (crveno polje) na **optimalan** način. Moguće kretanje tokom čitavog bežanja je poput šahovske figure kralja (po jedno polje u svim pravcima uključujući i dijagonale). Primer jedne table je prikazan na slici 2, iako će na proveru biti moguće menjati gde se nalaze čamci, i kako lavirint generalno izgleda.



Slika 1 - Srednji zadatak



Slika 2 - Težak zadatak