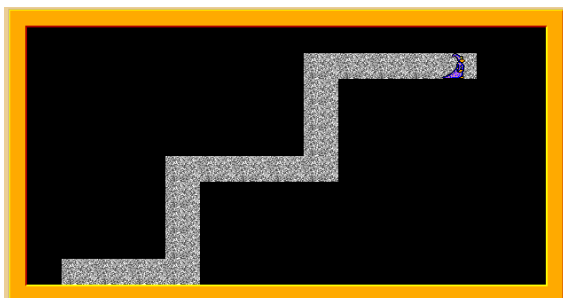


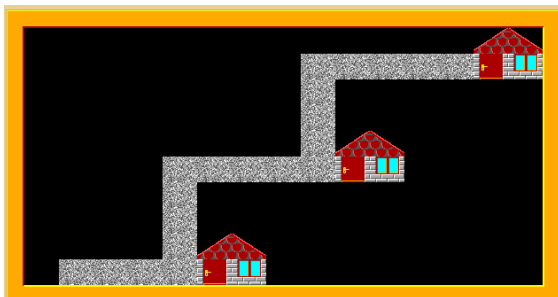
1. Budování města (20 bodů)

a) Lidé se po válce schovali v podzemí. Nejprve si museli vykopat cesty.

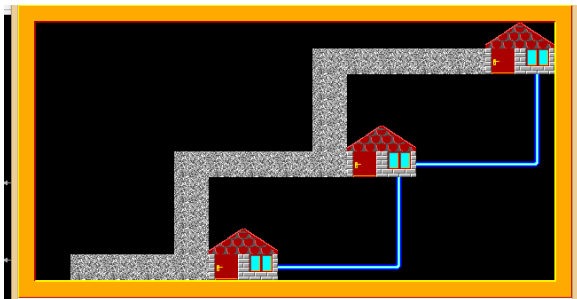
Baltík čaruje předměty číslo 2 146 rychlostí 7 před sebe. Vždy položí 4 předměty, otočí se a položí další 4. Pokládá předměty přesně podle obrázku. Na konci cesty zmizí. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



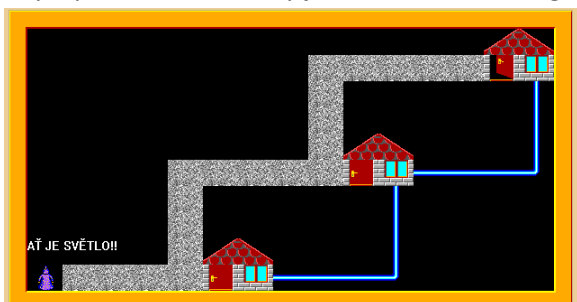
Když už má vykopané cesty, může postavit domy – opět přesně podle obrázku. Domy se objeví najednou. Program opět čeká.



Pak je nutné propojit domy mezi sebou - použijeme předměty z banky č.1 (předměty 1072, 1073, 1057). Kabely se objeví najednou. Program opět čeká.



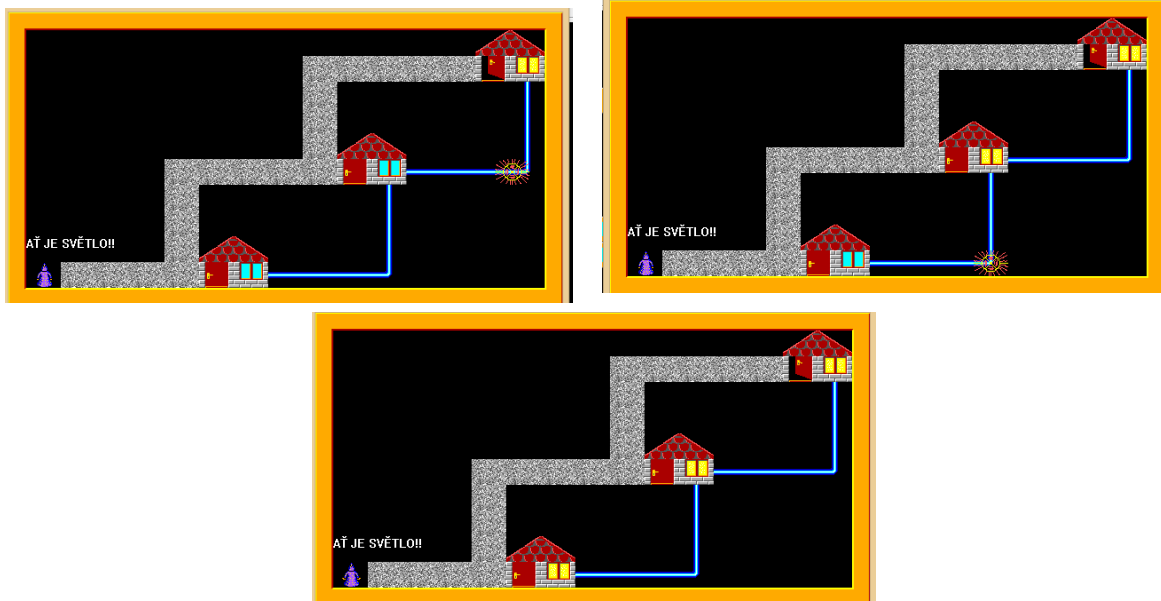
b) Baltík zase bude viditelný - vyjde z horního domku (otevrou se dveře), a po cestě dojde rychlostí 7 až na začátek na své výchozí místo. A zavolá: „AŽ JE SVĚTLO!!!“ Nápis bude bílý a podobně umístěný jako na obrázku. Program opět čeká.



c) A protože je vše dobře postavené a propojené, začne proudit elektřina. Nejprve se rozsvítí horní okno a pak po modré čáře bude proudit elektřina (předmět č. 3085). Vždy, když

dojede na okno, to se rozsvítí.

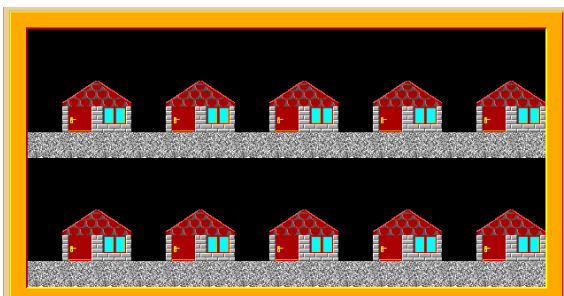
Jakmile se rozsvítí všechna okna, elektrická jiskra (předmět 3085) zmizí. Program čeká na ukončení.



2. Cesta nahoru (40 bodů)

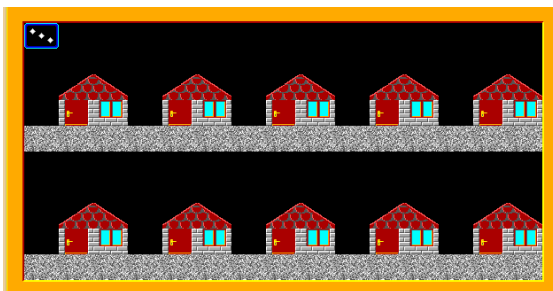
- a) Po nějaké době bylo už v podzemí příliš mnoho lidí a domů.

Najednou se objeví podzemní město přesně podle obrázku. Cesty jsou z předmětů 2146. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



- b) Je nutné, aby se někdo vydal nahoru a prozkoumal, jestli už se dá na povrchu planety žít. Má o tom rozhodnout los.

Vlevo nahoře se objeví kostka s číslem 1, po 500 ms kostka s číslem 2 a po dalších 500 ms kostka s číslem 3 (předměty 3133, 3134, 3135). Toto se opakuje 3x, a pak se na tomto místě objeví náhodně jedna z těchto tří možností.



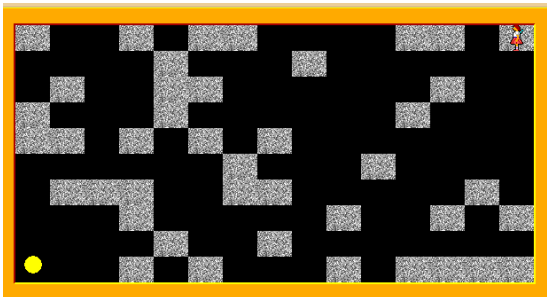
Jestliže padne číslo 1, půjde na průzkum modrý rytíř (předměty č. 9101 ...), jestliže padne číslo 2, půjde na průzkum chlapec (č. 9061..), když padne číslo 3, půjde na průzkum dívka (č.

9081....). Vždy se objeví najednou: náhodná kostka, nápis: „ NA POVRCH JDE“: a dále příslušná postavička.



Po 1 sekundě (1000ms) se postavička vydá doprava a když dojde na konec obrazovky, program pokračuje další částí.

- c) Objeví se bludiště náhodně vytvořené z předmětů 2146. Vyčarujte náhodně 50 těchto předmětů (mohou se přečarovávat, takže jich ve výsledku může být méně). Postavičku nyní ovládáme klávesami. Při stisku šipky nahoru se Baltík otočí v jejím směru a popojde, totéž při stisku dalších kláves. Postavička nesmí vstupovat na předměty bludiště. Postavička bude začínat tam, kde v minulé scéně skončila (vpravo nahoře). Jejím cílem je sluneční světlo v levém dolním rohu (vyplněný žlutý kruh podobně jako na obrázku).



Protože se může stát, že cesta bude zablokováná, můžeme stiskem klávesy K zrušit jeden předmět. Možnosti však máme jenom 3. Pokud budeme bourat čtvrtý předmět, obrazovka se smaže, program ohlásí : „MISE NEBYLA SPLNĚNA“. (velikost písma 20, bílá barva). Program počká 1 sekundu a pak se vrátí zpět - na **začátek bodu b)**. (dostane šanci další vyslanec)



- d) Pokud se postavička dostane až ke slunečnímu světlu, kruh se 2x zvětší (vždy po 500 ms) a pak se celá obrazovka zaplní žlutým světlem a objeví se nápis: „NAŠEL JSI ZEMI!“ (černý,, velikost 20.) Po 1 sekundě se program sám ukončí.



3. Dovednosti pro přežití (50 bodů)

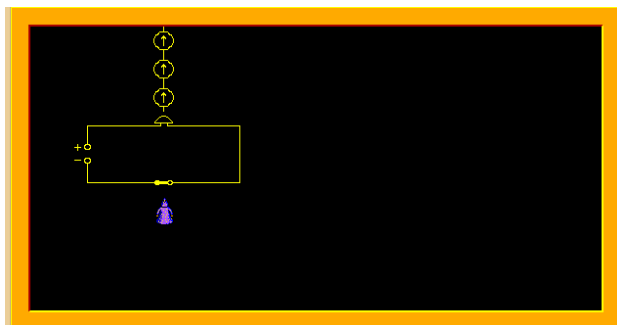
- a) Pro přežití na povrchu musí noví lidé prokázat, co umí – a to ve třech oblastech: KOMUNIKACE, ZNALOST PŘÍRODY A ZDRAVOVĚDA, Nejprve se na obrazovce objeví podobný obrázek. Písmo je velikosti 20, pozadí je žluté, obdélníky jsou ohraničené tenkou bílou čarou. Baltík není vidět.



- b) Pokud klikneme na obdélník s nápisem KOMUNIKACE, objeví se elektrický obvod s předměty z banky 4 - se zvonkem (č.4014), rozepnutým spínačem (č.4003), zdrojem (č.4015) a žlutými vodiči podle obrázku. V pravém dolním rohu je spínač sepnutý (č. 4004). Baltík stojí na výchozí pozici.



Baltíka ovládáme klávesami = šipkami, může chodit po všech předmětech rychlostí 7. Musí sebrat zavřený spínač a dát ho na správné místo, aby zvoněk mohl zvonit. Signál zvonku bude vyobrazen z postupně se objevujících předmětů č. 4027. Poté se po 1 sekundě (1000 ms) program vrátí do menu.



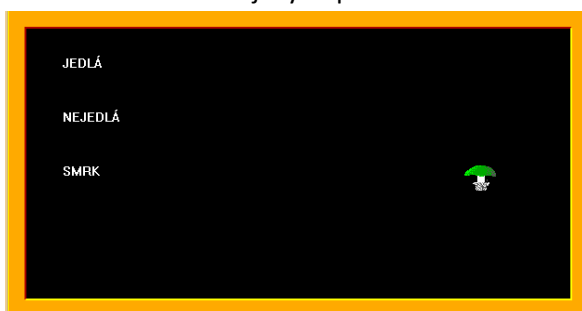
Když je úkol splněn, a když klikneme v úvodním MENU na obdélník KOMUNIKACE, není již možnost se do této hry dostat znovu.

- c) Pokud klikneme na obdélník s nápisem PŘÍRODA, objeví se obrázek – viz níže. Vlevo jsou pod sebou nápisy: JEDLÁ, NEJEDLÁ, SMRK. Vpravo jsou pod sebou předměty z banky 0: smrk č. 12, hřib - č. 8, zelená houba - č. 33. Baltík není vidět.



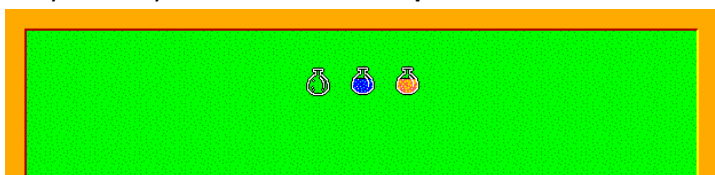
Musíme správně přiřadit nápisy k přírodninám - vybíráme vše myší.

Vždy nejprve klikneme na nápis vlevo a pak na obrázek vpravo. Pokud máme správnou dvojici (JEDLÁ = hřib, NEJEDLÁ = zelená houba,..), obrázek vpravo zmizí a můžeme opět hledat další dvojici - kliknout na nějak nápis. Když předmět označíme špatně, nic se nestane a můžeme znovu kliknout na nějaký nápis.

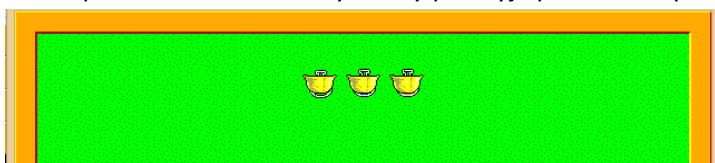


Když takto označíme správně všechny dvojice, program se opět po 1 sekundě (1000 ms) vrátí do MENU. A zase, když klikneme v úvodním MENU na obdélník PŘÍRODA, není již možnost se do této hry dostat znovu.

- d) Pokud klikneme na obdélník se ZDRAVOVĚDOU, objeví se na celé ploše pozadí z předmětu č. 1122 a na pozicích (souřadnicích) 6,1 dále na 7,1 a dále na 8,1 tři různobarevné elixíry z banky 1. Tyto elixíry budou **v náhodném pořadí**. Baltík není vidět.



Hned po 500 ms se všechny elixíry překryjí průhledně předmětem č. 1127.



Hledáme červený elixír života.

Pokud klikneme na mísu, pod kterou je skrytý jiný elixír, objeví se nad ní nápis „CHYBA“



a po 1000ms se hra vrátí zpět do úvodního MENU - do bodu a).

Jestliže klikneme na správný = červený elixír, objeví se nad ním nápis „VÝBORNĚ“ a hra se po

1000 ms vrátí zpět do menu. Opět není po splnění úkolu možné tuto hru hrát znovu.



e) V MENU si můžeme vybírat libovolně, kterým úkolem začneme.

Pokud jsou splněny všechny tři úkoly, hra se po 2 sekundách sama ukončí.