

Povltavské setkání Baltíků – 13. ročník (12. – 13. 10. 2018)

ŘÍMSKÉ POMPEJE

1. Město **Pompeje** (alespoň **4 domy**) bylo postaveno v **Neapolském zálivu** (u moře) **poblíž sopky Vesuv**.
2. Připlouvali lodě (uvidíme alespoň **2 připlouvající lodě**) a **vykládali své náklady** .
3. Obyvatelé města se zbožím obchodovali . (uvidíme **výměnu zboží za římské peníze**)
4. Město bohatlo, vybudovalo divadlo a lázně, **vodovod**. **Vodovod bude vybudovaný alespoň mezi 3 domy**.
5. V roce 62 před naším letopočtem **vypuklo zemětřesení**, které **zničilo velkou část města**. Byla obnovena pouze jeho část.
6. V další části budeme **postavičku Římana ovládat pomocí kurzorových kláves**, když Baltík = Říman **přijde před rozbouřenou část domů nebo vodovodů a stiskneme nějaké písmeno, část se opraví**.
7. V programu musí být jasně viditelná **nápověda**, co se čím obnovuje!! Když se obnoví alespoň **5 částí** (např. 5 předmětů), program pokračuje dál a už bez ovládání Baltíka!
8. V roce 79 našeho letopočtu **vyschly studny** a pak nastal **výbuch sopky**. **Uvidíme alespoň 10 výbuchů letících na náhodná místa**.
9. Na město **se začal sypat prach** a tefra (malé kamínky). Uvidíme, jak město **postupně mizí pod nánosem, až zmizí úplně**.
10. Město bylo ztraceno. Až v roce 1748 ho objevil španělský inženýr. Po **vykopání 1 domu program skončí**.

MEZI KAŽDÝM BODEM (kromě 6. a 7.) **DEJTE PRVEK „ČEKEJ NA STISK“**, aby porota mohla program lépe sledovat.

- můžete používat scény
- kreslit si vlastní předměty v bankách nebo v programu malování
- není dovoleno používat internet
- za každý úkol jsou 3 body
- jsou vždy za splnění podmínek (černě zvýrazněné) a za pěkné grafické zpracování
- porota může nakonec přidat dalších 1 - 5 bodů za originalitu, vtipnost, vynikající grafiku