

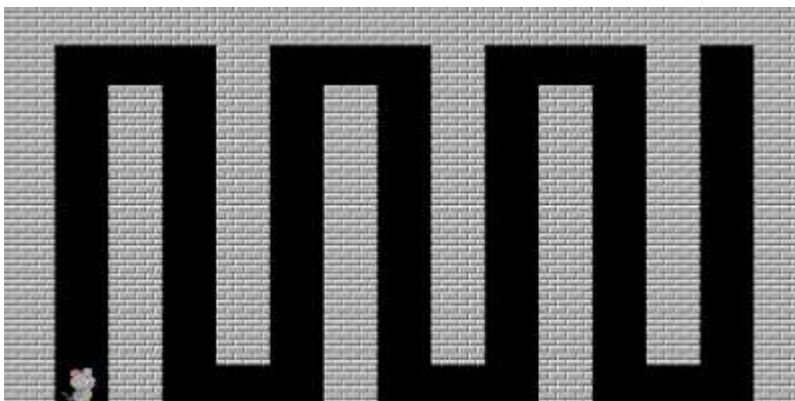
Myšákovo bludiště

Baltík vytvoří z předmětů 145 (azurový obdélník) bludiště podle obrázku. Nezáleží na tom, jak rychle ho vytvoří ani na tom, zda bude během vytváření chodit po obrazovce nebo zůstane na jednom místě. Až bude bludiště hotové, bude Baltík stát na pozici vlevo dole otočený na východ a čekat na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši.



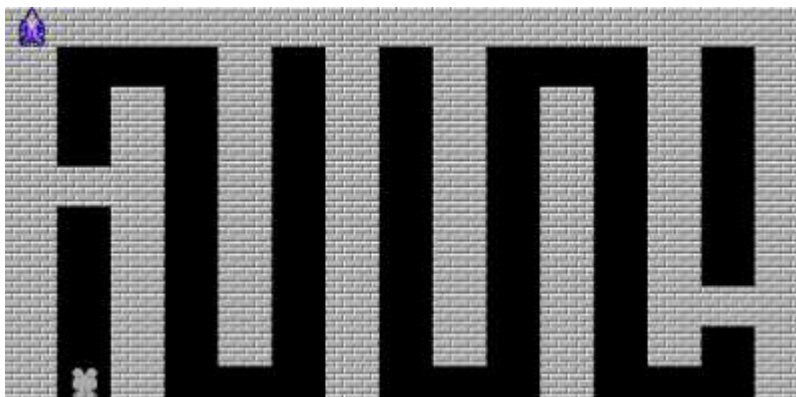
Baltík zmizí a najednou se celé bludiště okamžitě změní: tam, kde původně byla černá plocha se všude objeví zdi (předmět 2) a tam, kde byla cestička z azurových obdélníků se naopak objeví černá barva. Výsledkem je tedy černá cesta ve vyzděné ploše – viz obrázek.

Na začátku černé cesty se objeví myšák (viz předměty 10121 – 10140) otočený na východ a čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši.



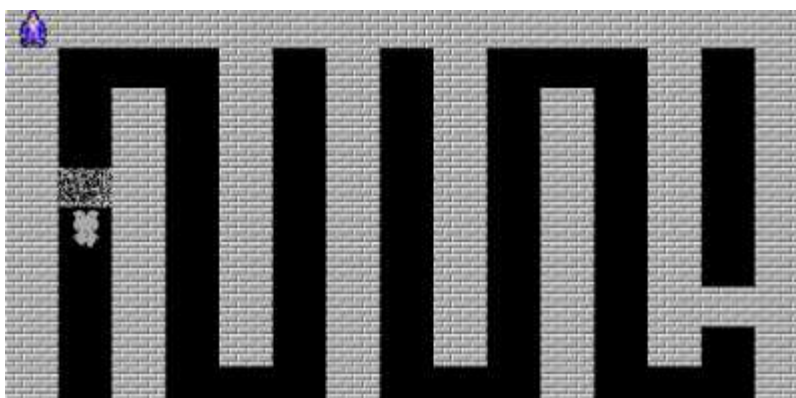
Myšák projde rychlostí 5 bludištěm na jeho konec, tam se otočí a doběhne rychlostí 7 zase na začátek, kde otočený na sever opět čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši.

Zlý čaroděj (předmět 9026) se objeví průhledně v levém horním rohu Baltíkovy plochy a vyčaruje myšákovi do cesty 3 překážky z předmětu číslo 3028 – na pozicích podle obrázku.



Myšák se nezalekne. Znovu jde na konec bludiště, před každou ze 3 překážek se zastaví, rozkouše ji a sní – na místě překážky se předmět 3028 postupně změní na 3027, 3026, 3025 a tak dále postupně až na 3016 a poté úplně zmizí. Celé žraní překážky bude myšákovi trvat několik sekund.

Pak bude postupovat dál a skončí na pravém horním konci bludiště otočený čelem k nám (na jih). Čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši.



Nakonec myška dojde zpátky na začátek bludiště. Zlý čaroděj se lekne nebojácné myšky a zmizí. Myška se vítězně zatočí 5krát dokola a po sekundě se program vypne.