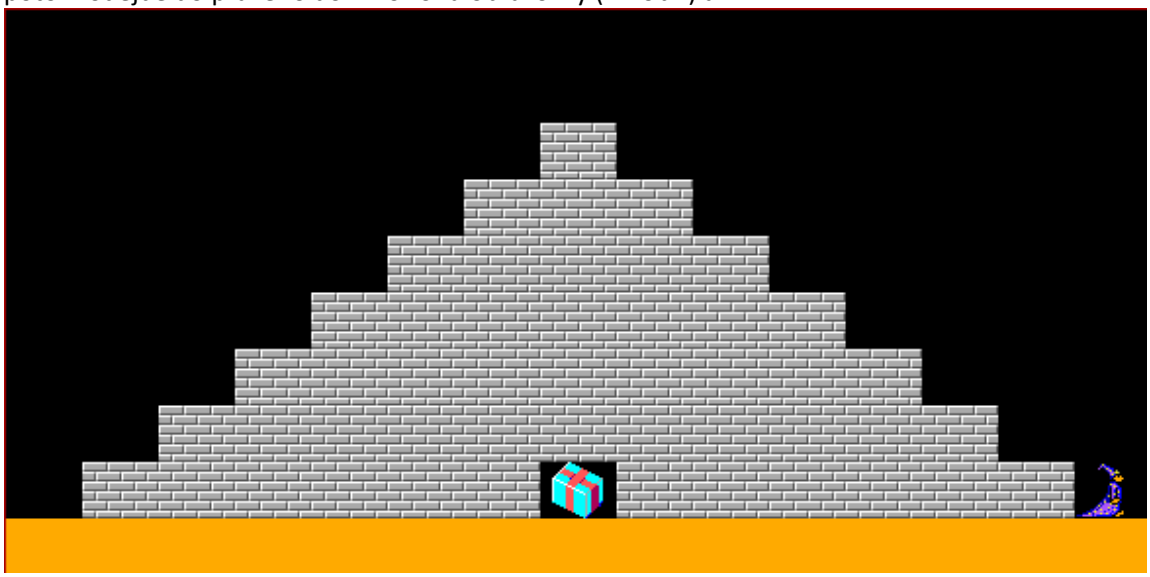
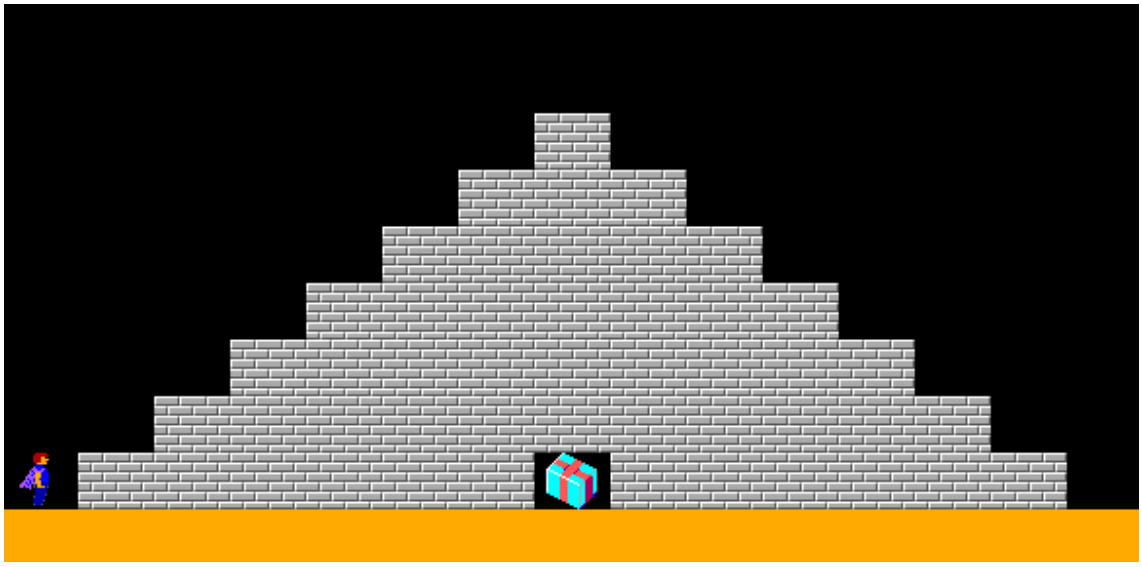
Úloha 1 – prokletá pyramida

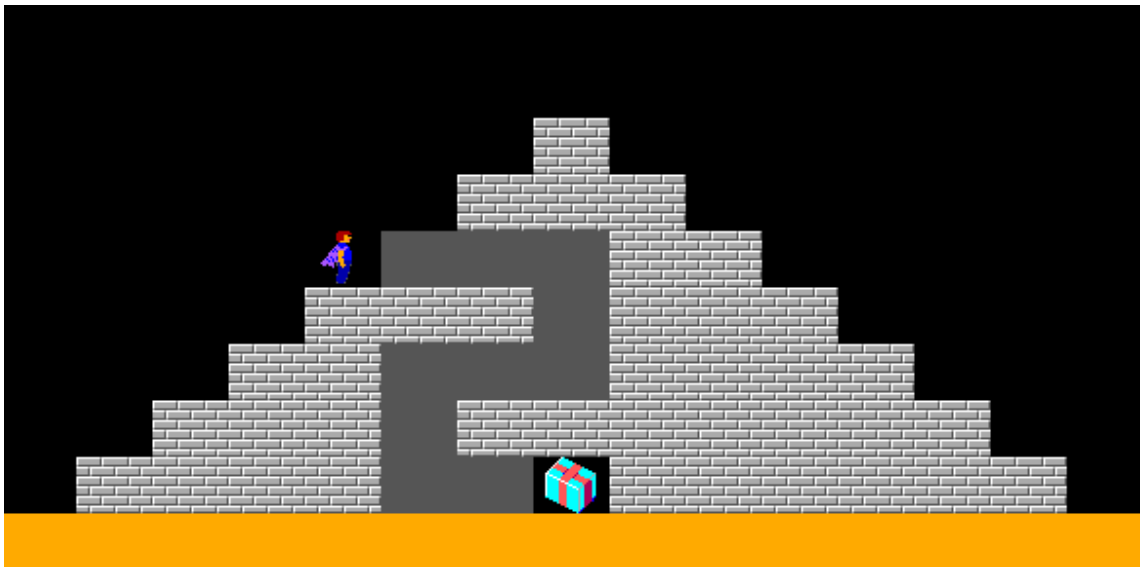
a) V celé dolní řadě Baltíkovy plochy vyčarujte pouštní písek (z předmětu 148). Baltík si stoupne na povrch této pouště (tj. na políčkovou pozici X=0, Y=8) , dojde až ke středu své pouště a přesně uprostřed vyčaruje na písku poklad (předmět 25). Na ochranu pokladu postaví kolem něj pyramidu z předmětů 2, potom odejde do pravého dolního rohu obrazovky (viz obr.) a zmizí.



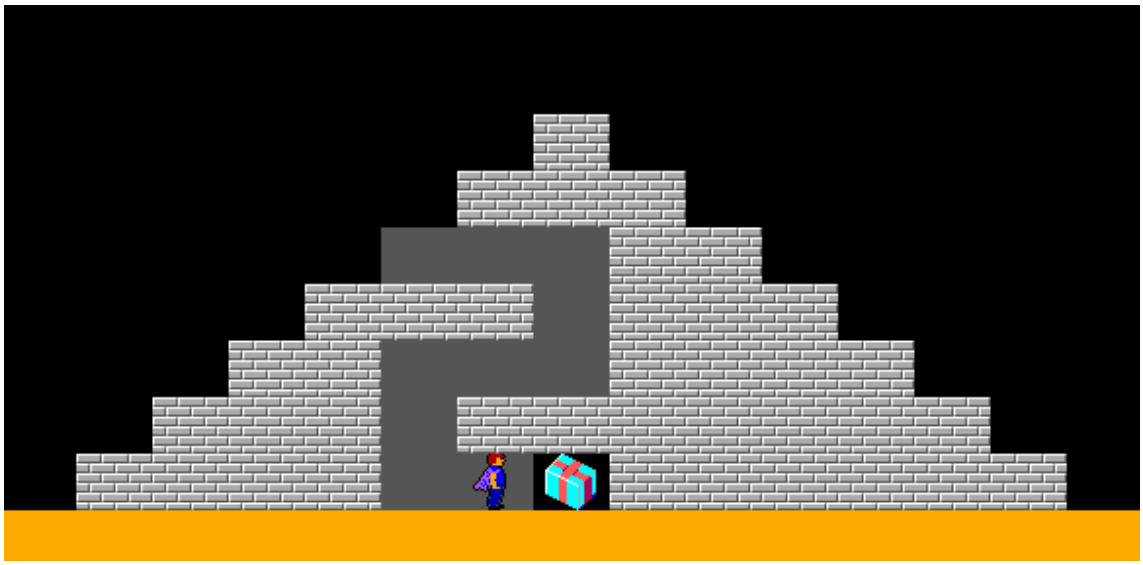
Uplynuly tisíce let – ale u nás to bude 5 sekund – od zmizení Baltíka. Do pouště se vydal dobrodruh – hledač pokladů (předměty od 9101 dále) – viz obr. Bohužel je to záporný hrdina hnaný pouze touhou po bohatství. ☹

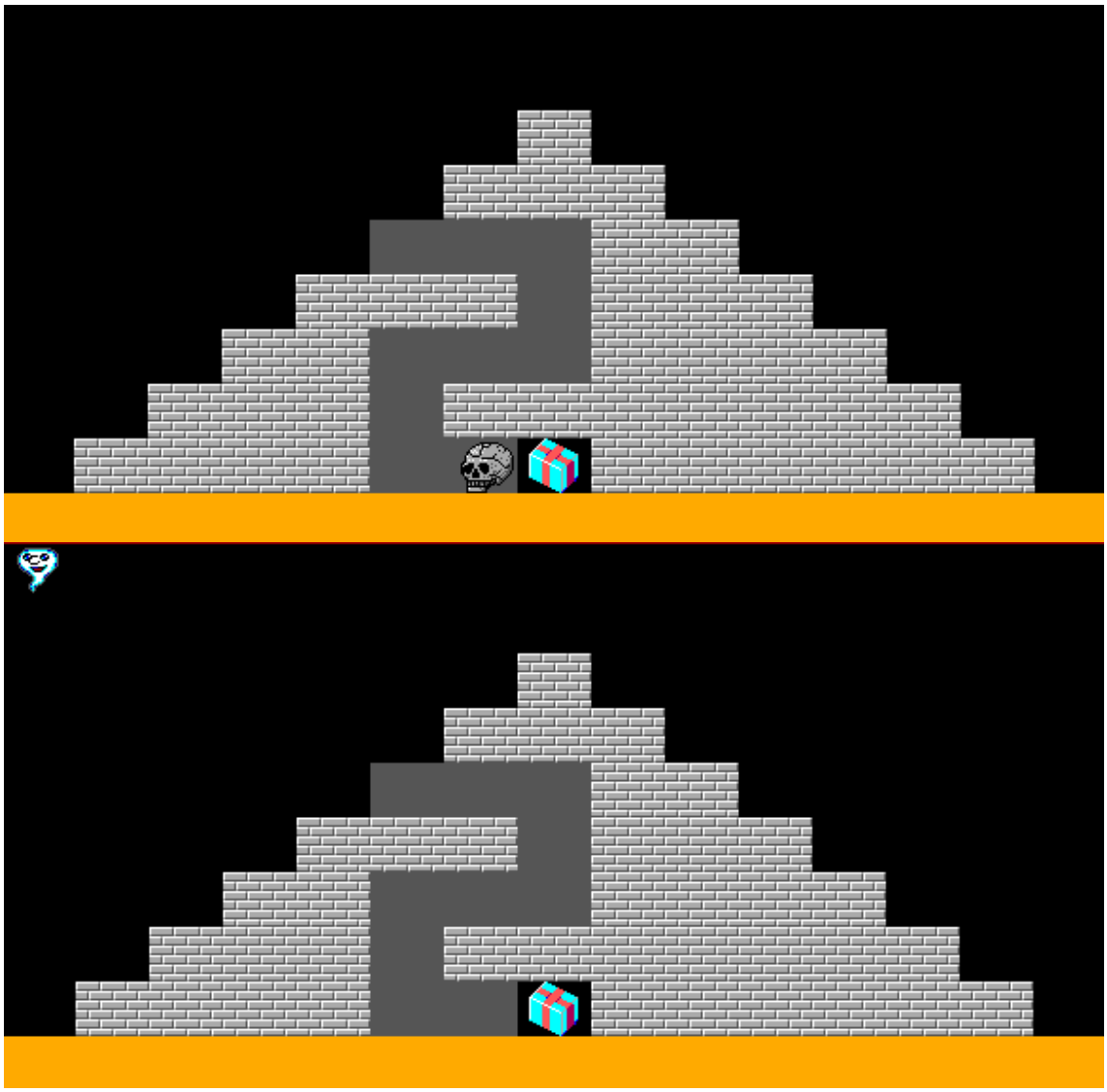


Dobrodruh vystoupá rychlostí 6 po levé straně pyramidy až do pozice na obrázku a objeví vchod do pyramidy – zobrazí se cesta do nitra pyramidy (z předmětu 143).

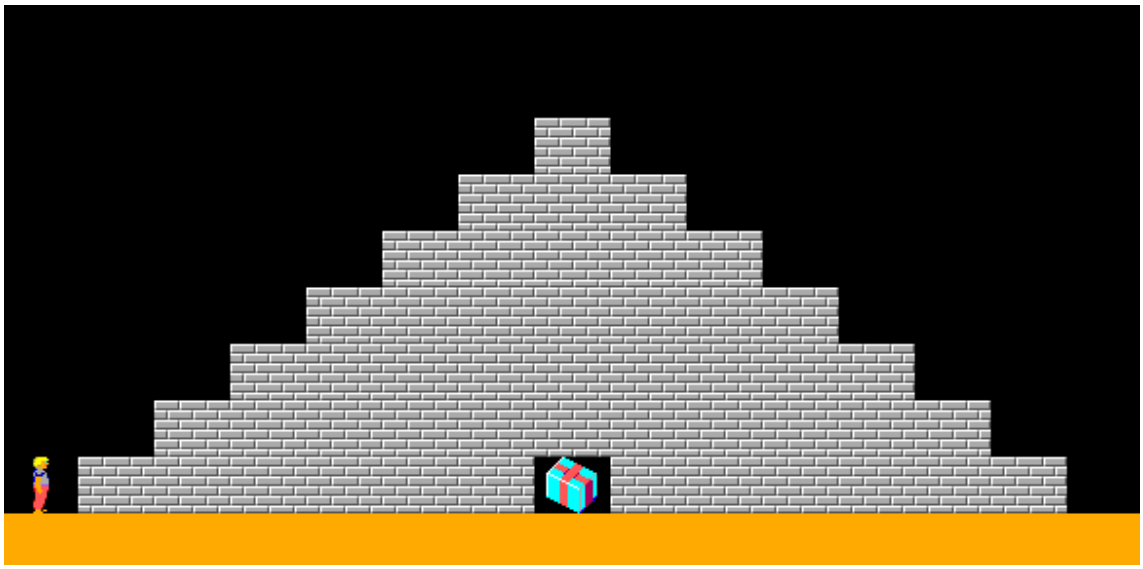


Dobrodruh po cestě sestoupí do nitra pyramidy až k pokladu. Bohužel, zabezpečovací zařízení dávné civilizace funguje. Hledač pokladu se poté, co přijde před poklad, změní v lebku a po 1 sekundě v ducha, který plynule odletí do pravého horního rohu. Let ducha potrvá 4 sekundy a potom cesta uvnitř pyramidy zmizí.

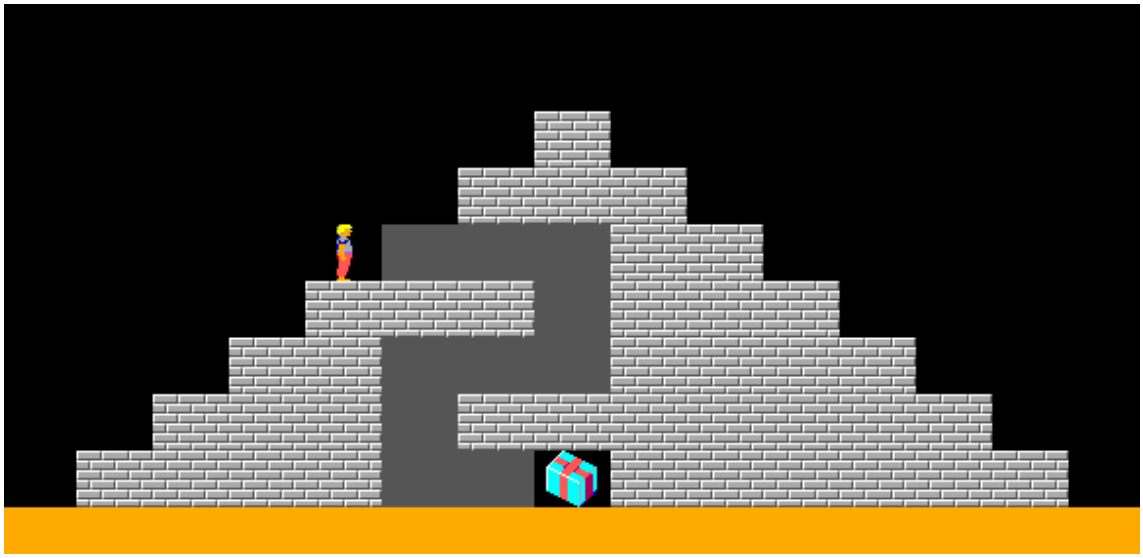




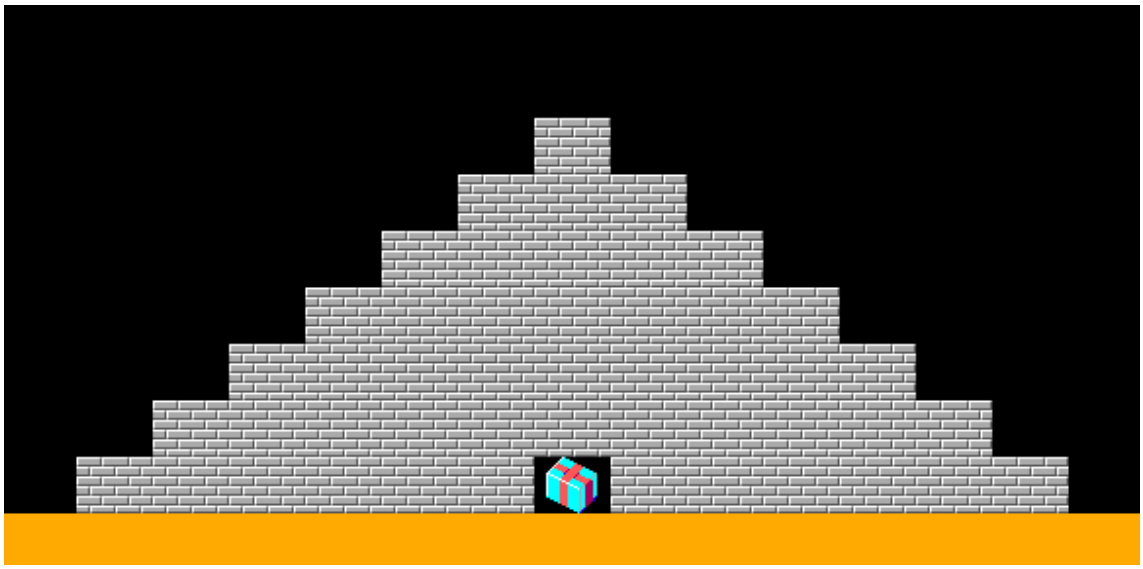
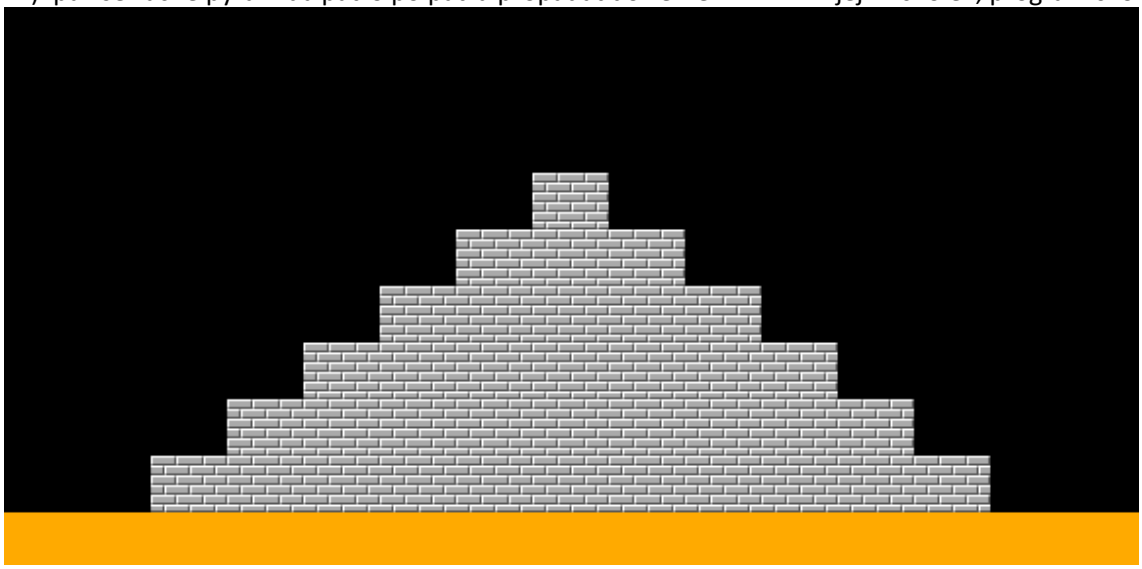
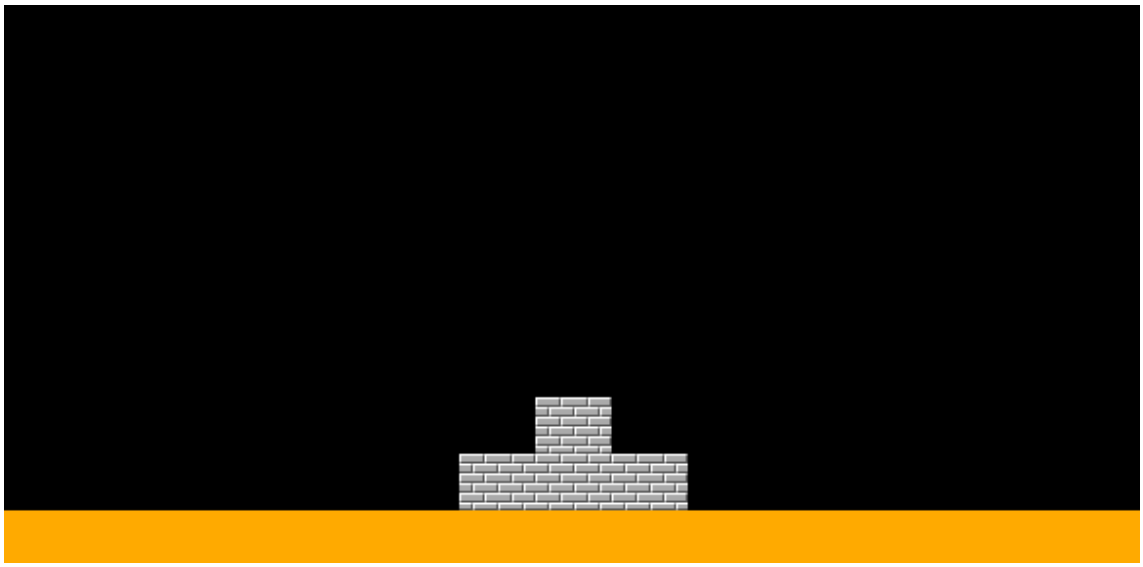
c) Uplynou další roky – u nás to budou 2 sekundy. Do pouště se vydal další hledač pokladu (předměty od 9061 dále). Tentokrát je to ale kladný hrdina – amatérský archeolog, který chce poklad věnovat muzeu. ☺



Podobně jako první dobrodruh projde po levé straně pyramidy až ke vchodu a zobrazí se mu cesta dovnitř.



Projde po cestě až k pokladu, chytře zneškodní zabezpečovací zařízení a vezme si poklad (ten zmizí. Potom se stejnou cestou dostane ven z pyramidy a po povrchu pyramidy sestoupí až do pouště (na na políčkovou pozici X=0, Y=8) a zmizí. V tu chvíli zmizí i cesta uvnitř pyramidy a ta zase vypadá jako dříve.



d) Pyramida je přece jen prokletá a náš archeolog utekl právě včas. Po 2 sekundách od zmizení archeologa se zablýskne (na 1 s se černé pozadí pyramidy změní na žluté a pak zpět na černé – to celé 2x). pak se začne pyramida patro po patru propadat do země. Až zmizí i její vrcholek, program skončí.