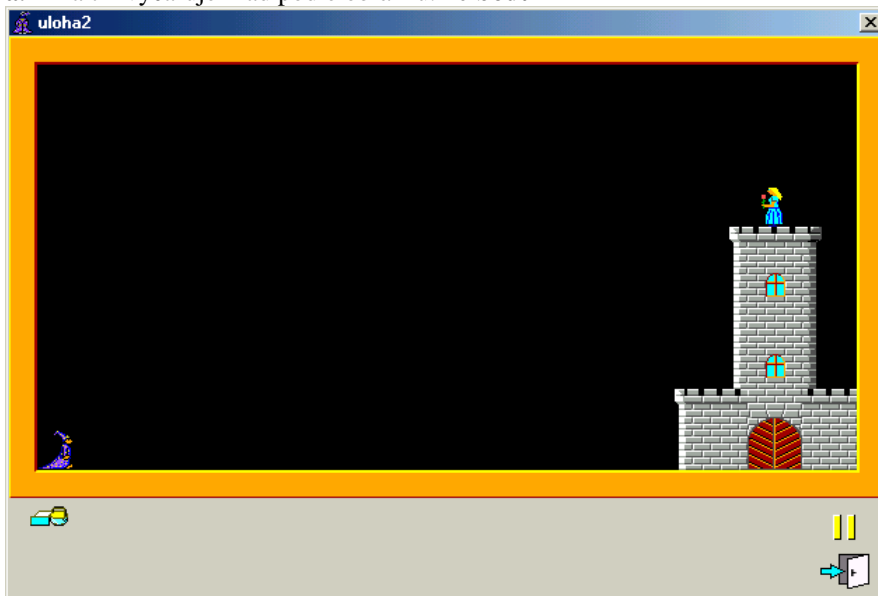
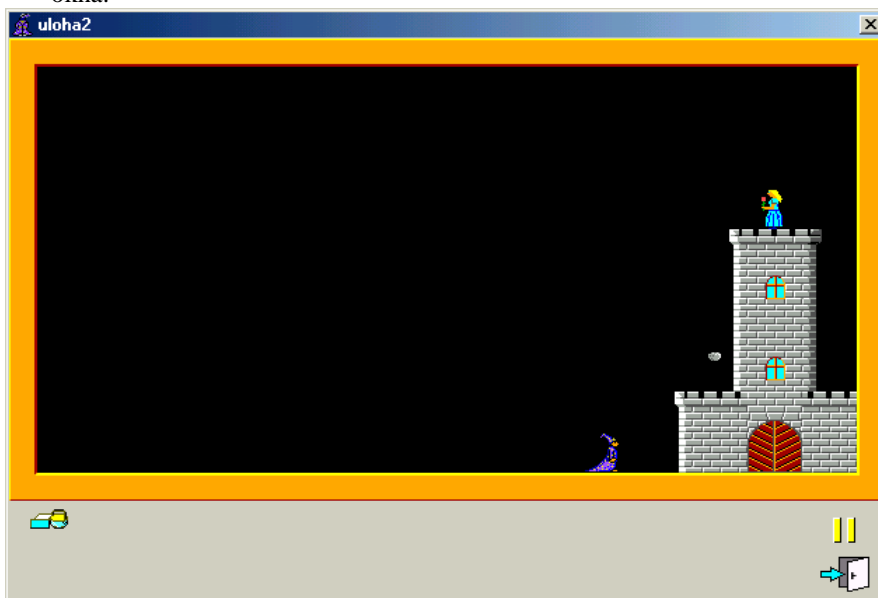


1. Osvobození princezny

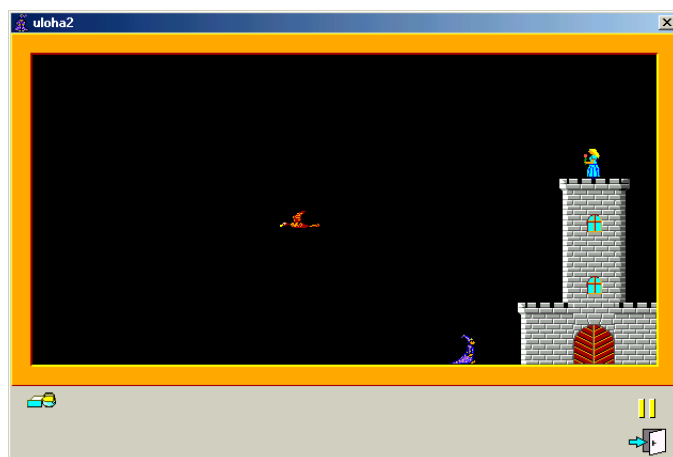
a. Baltík vyčaruje hrad podle obrázku. 10 bodů



b. Dojde ke hradbám, zastaví se jedno políčko před hradbami. Do horního okna hodí kámen (banka č. 3, předmět č. 3069) - začátek dráhy kamene je střed políčka, na kterém stojí Baltík, konec dráhy je uprostřed okna.



Ze stejného okna vyletí pták (banka č. 3) a poletí 3 sekundy k levému okraji, přitom 10krát mávne křídly.



Jednu sekundu po tom, co pták zaletí za okraj plochy, z horního okna vyletí strašidlo (banka č. 12, předmět č. 12005) před Baltíka. Ten se lekne, ale po jedné sekundě ho odčaruje pryč.

Následně se Baltík změní na prince (banka č. 9), přijde ke bráně a zmizí v hradu. Okolo hradu se na náhodných místech objeví 10 výbuchů (banka č. 3). Potom se princ objeví vedle princezny. **10 bodů**

- c. Zespolu obrazovky vyjede nápis **KONEC** (banka č. 7, žlutá písmena), zároveň pod ním nápis „naprogramováno na soutěži“ (typ písma Arial, velikost písma 16, tučné, žluté) a ještě pod ním „BALTÍK 2004“ (stejný typ písma). Tyto nápisy se spolu pohybují až doprostřed obrazovky tak, jako titulky na závěr filmu. **10 bodů**

