

Mozgás

menj 10 lépést

Kinézet

fordulj 15 fokot

fordulj 15 fokot

Események

ugorj véletlen hely helyére

Vezérlés

ugorj ide: x: -217 y: 49

Műveletek

csússz 1 mp-ig ide: véletlen hely

Változók

csússz 1 mp-ig ide: x: -217 y: 49

Blokkjaim

nézz 90 fókos irányba

nézz egérmutató felé

x változzon 10

x legyen -217

y változzon 10

y legyen 49

ha szélén vagy, pattanj vissza

jelmez balra-jobbra nézhet

x hely

-ra kattintáskor

ugorj ide: x: -212 y: 52

várj 1 mp-et

ismételd eddig: érintesz szint?

menj véletlen 1 és 15 között lépést

következő jelmez

pontszám változzon 1

álljon le minden

cica: pontszám 0

egér: pontszám 0

Szereplő

cica

Megjelenítés

Méret

50

Írány

90

cica

egér

Színpad

Hátterek

1

Mozgás

menj 10 lépést

Kinézet

fordulj 15 fokot

fordulj 15 fokot

Események

ugorj véletlen hely helyére

Érzékelés

ugorj ide: x: -220 y: -68

Műveletek

csússz 1 mp-ig ide: véletlen hely

csússz 1 mp-ig ide: x: -220 y: -68

Változók

nézz 90 fokban irányba

nézz egérmutató felé

x változzon 10

x legyen -220

y változzon 10

y legyen -68

ha szélén vagy, pattanj vissza

jelmez balra-jobbra nézhet

x hely

-ra kattintáskor

ugorj ide: x: -218 y: -56

várj 1 mp-et

ismételd eddig: érintesz szint?

menj véletlen 1 és 15 között lépést

következő jelmez

pontszám változzon 1

álljon le minden

szóköz gomb lenyomásakor

pontszám legyen 0

cica: pontszám 0

egér: pontszám 0

Szereplő

egér

Megjelenítés

Méret

50

Írány

90

cica

egér

Színpad

Hátterek

1

Kód

Hátterek

Hangok

1

háttér1
411 x 360

Jelmez

háttér1

Csoportosítás

Csoport bontása

Előreküld

Hátraküld

Legelőre

Leghátra

Kitöltés

Körvonal

4

Szín 0

Telítettség 60

Fényerő 80

Konvertálás Bitképpé

cica: pontszám 0

egér: pontszám 0

Szereplő

Név

Megjelenítés

Méret

Írány

cica

egér

Színpad

Hátterek

1