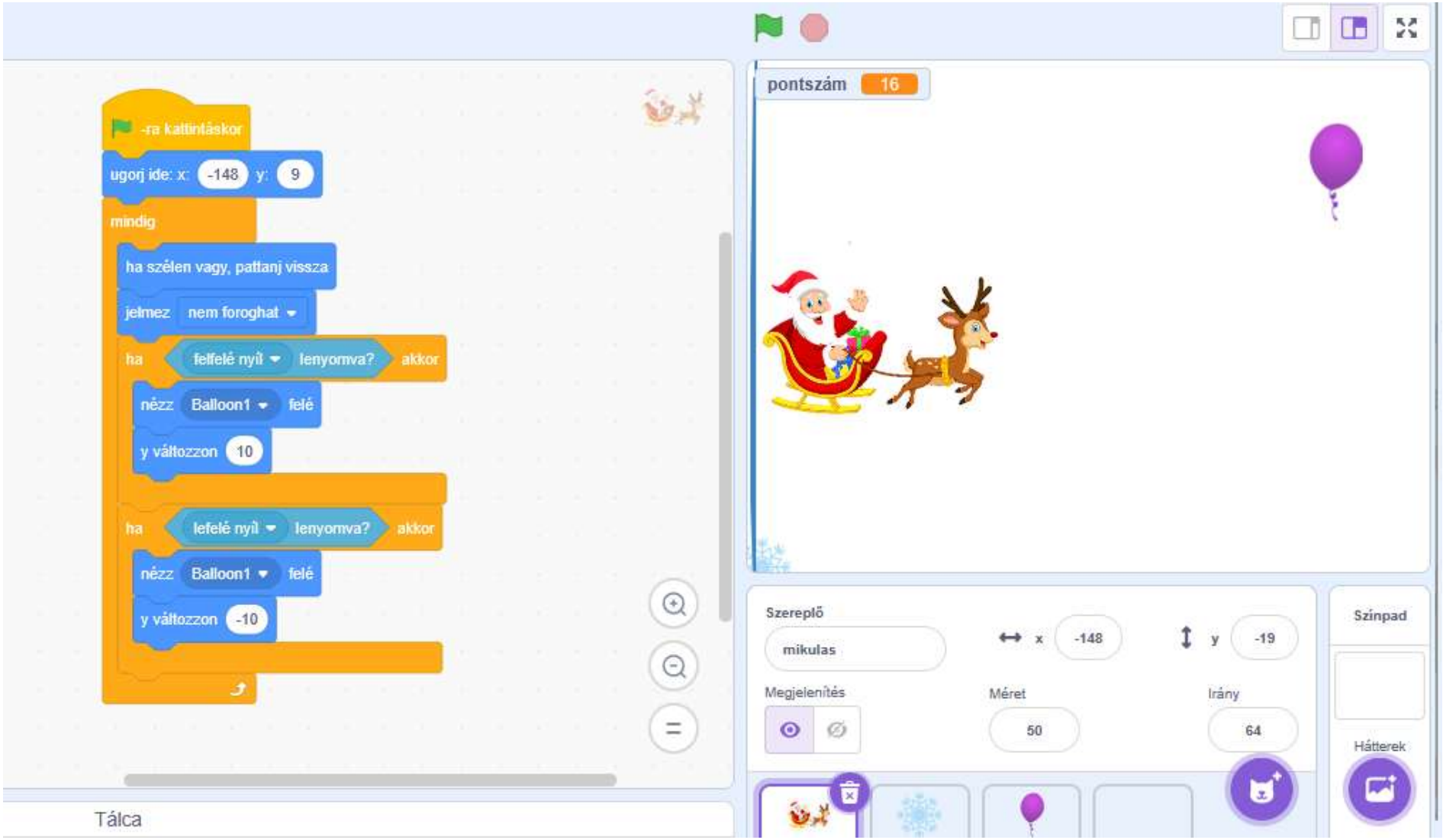
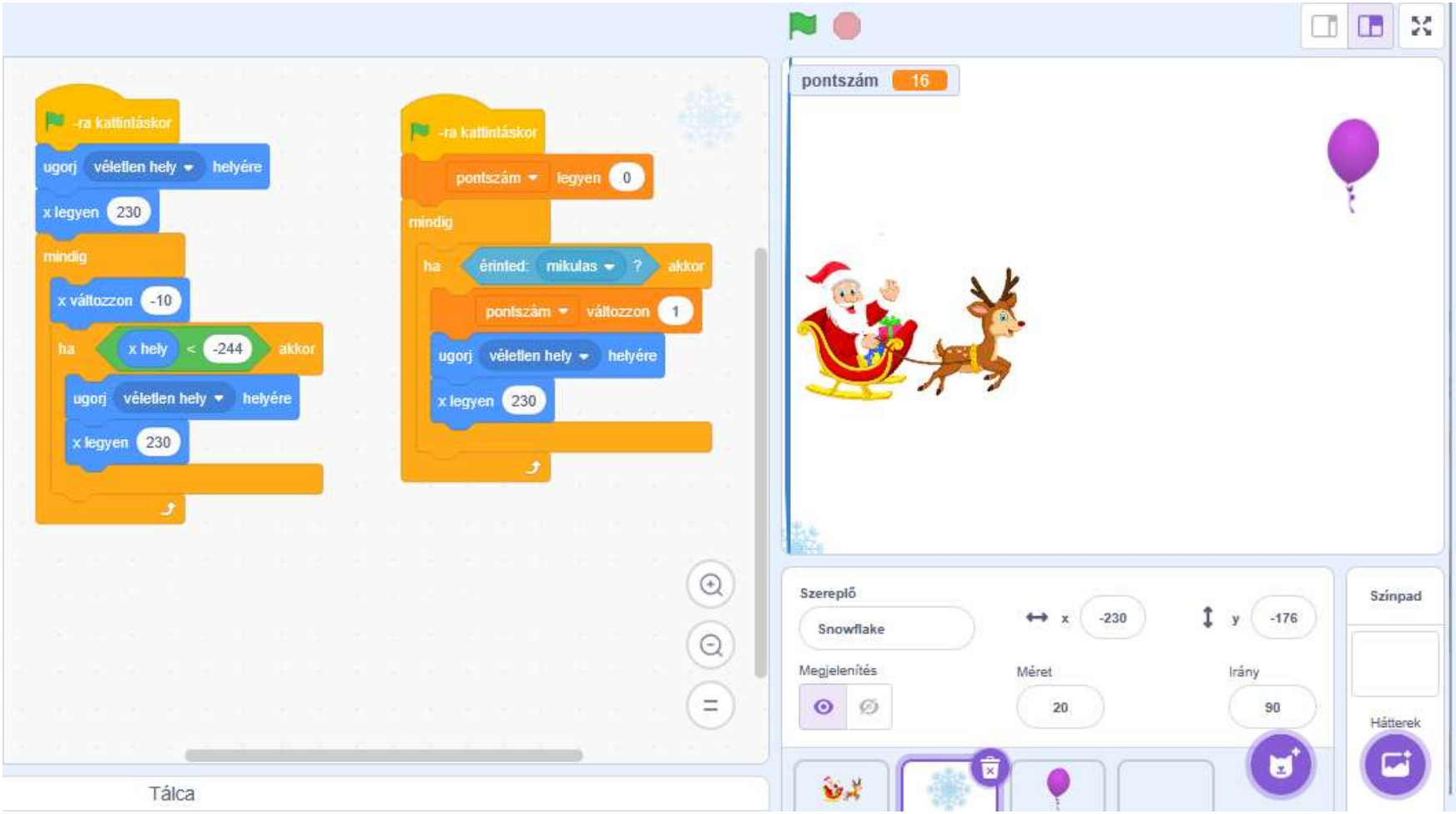
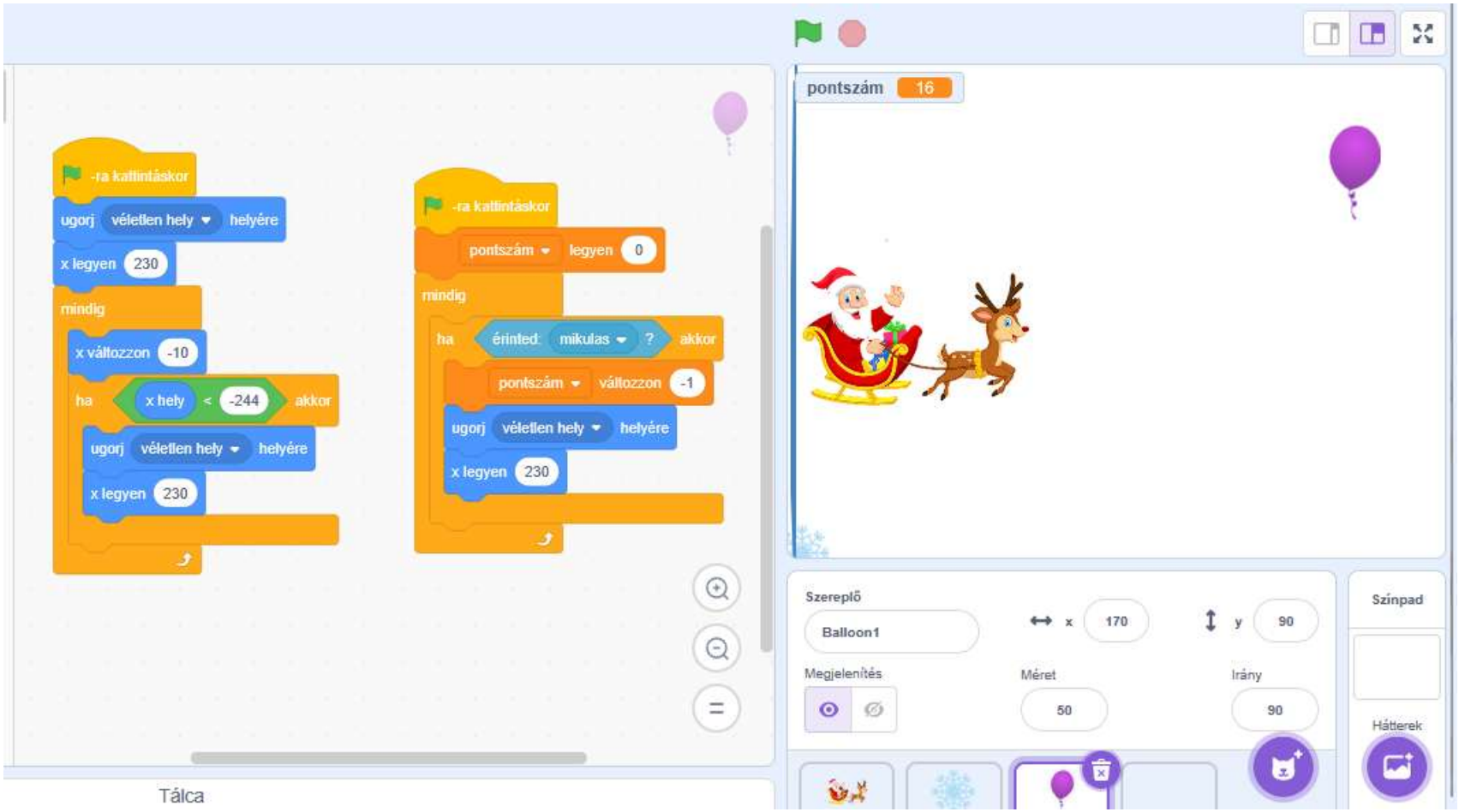
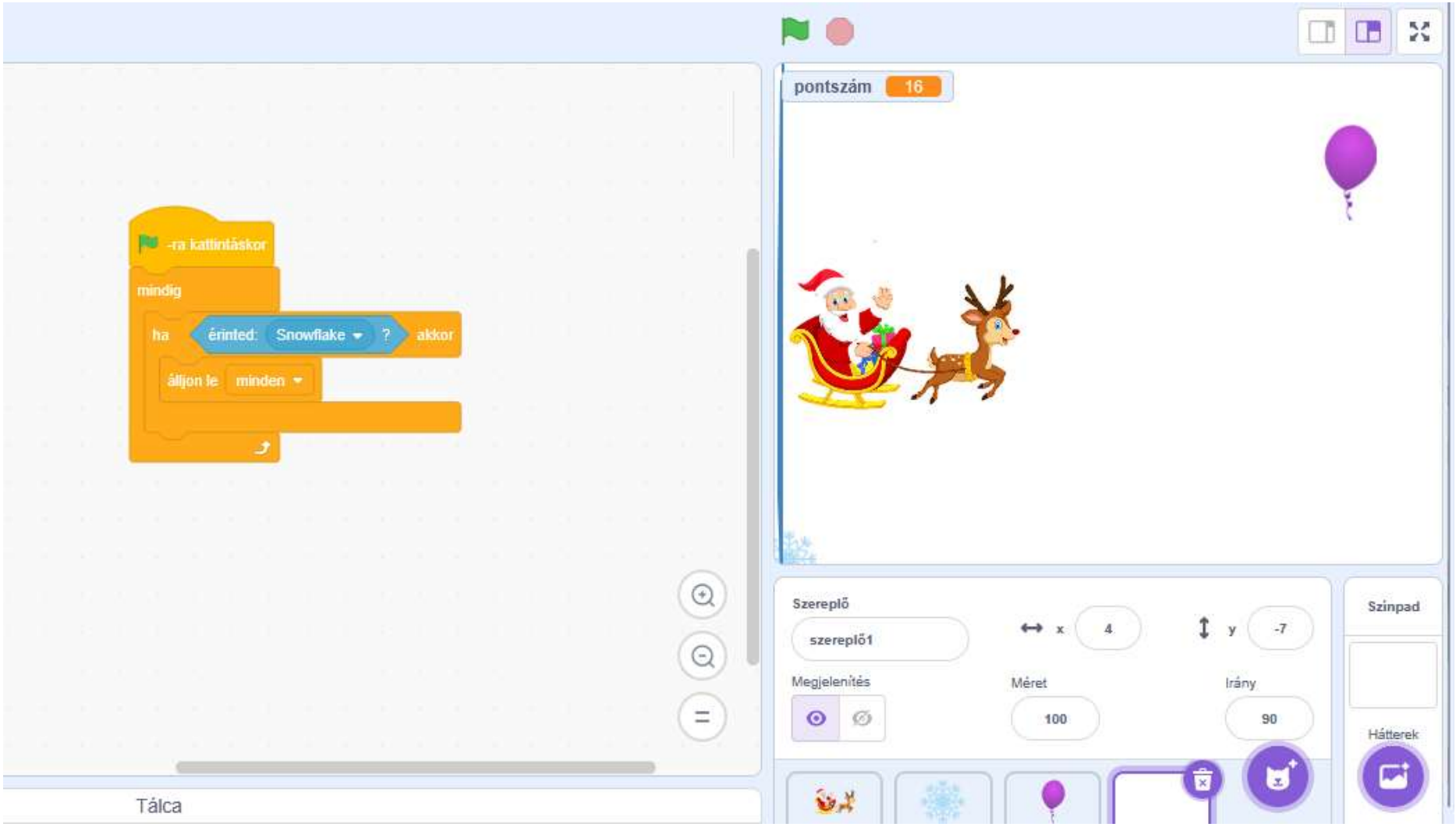

-ra kattintáskor
ugorj ide: x: -148 y: 9
mindig
ha szélen vagy, pattanj vissza
jelmez nem foroghat
ha felfelé nyíl lenyomva? akkor
nézz Balloon1 felé
y változzon 10
ha lefelé nyíl lenyomva? akkor
nézz Balloon1 felé
y változzon -10
pontszám 16
Szereplő
mikulas
x -148
y -19
Megjelenítés
Méret
50
Irány
64
Színpad
Hátterek
Tálca


-ra kattintáskor
ugorj véletlen hely helyére
x legyen 230
mindig
x változzon -10
ha x hely < -244 akkor
ugorj véletlen hely helyére
x legyen 230
-ra kattintáskor
pontszám legyen 0
mindig
ha érinted: mikulas ? akkor
pontszám változzon 1
ugorj véletlen hely helyére
x legyen 230
pontszám 16
Szereplő
Snowflake
x -230
y -176
Megjelenítés
Méret
20
Irány
90
Színpad
Hátterek

Tálca


-ra kattintáskor
ugorj véletlen hely helyére
x legyen 230
mindig
x változzon -10
ha x hely < -244 akkor
ugorj véletlen hely helyére
x legyen 230
-ra kattintáskor
pontszám legyen 0
mindig
ha érinted: mikulas ? akkor
pontszám változzon -1
ugorj véletlen hely helyére
x legyen 230
pontszám 16
Szereplő
Balloon1
x 170
y 90
Megjelenítés
Méret
50
Irány
90
Színpad
Háttterek

Tálca


-ra kattintáskor
mindig
ha
érinted: Snowflake ?
akkor
álljon le minden
pontszám 16
Szereplő
szereplő1
x 4
y -7
Megjelenítés
Méret
100
Irány
90
Színpad
Hátterek
Tálca