



吃到几串香蕉

10



打到几只

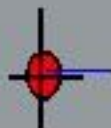
5



角色1 生命点数

3





准星



x: 222 y: 200 方向: 90

脚本


造型

声音


当  被点击

重复执行

如果  按下鼠标?


切换到造型  发射

否则

切换到造型  准星

当  被点击

重复执行

移到  鼠标指针



角色 1

x: -68 y: 73 方向: 90

脚本 造型 声音

当 被点击

重复执行

- 移动 3 步
- 碰到边缘就反弹

当 被点击

重复执行

- 切换到造型 bat1-b
- 等待 0.6 秒
- 切换到造型 bat1-b
- 等待 0.2 秒

当 被点击

重复执行

- 旋转 30 度
- 等待 在 1 到 5 间随机选一个数 秒

当 被点击

显示

- 将变量 生命点数 的值设定为 3
- 将 虚像 特效设定为 0

重复执行

- 如果 且
- 将变量 生命点数 的值增加 -1
- 如果
- 播放声音 Day-day-day
- 说 再见了、、、 0.5 秒
- 隐藏
- 否则
- 将 虚像 特效增加 25
- 播放声音 Pop
- 说 啊、、、 0.5 秒



角色1

x: -179 y: -92 方向: 90

脚本

造型

声音



当  被点击

移到 x: -179 y: -92

当 角色1 被点击

重复执行

移到 x: 鼠标的x坐标 y: 鼠标的y坐标



如果  碰到颜色 

播放声音 Laser1

说 碰到了! 2 秒

移到 x: -179 y: -92

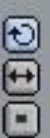
停止执行这个脚本

如果  碰到颜色 

播放声音 SpaceRipple 直到播放完毕

说 闯关成功! 2 秒

停止执行这个脚本



香蕉



x: 27 y: -28 方向: 180

脚本

造型

声音

当  被点击

移到 x: 在 -200 到 200 间随机选一个数 y: 17

面向 180 方向

重复执行

移动 5 步

如果 碰到 边缘

隐藏

等待 2 秒

移到 x: 在 -200 到 200 间随机选一个数 y: 17

显示

如果 碰到 猴子

将变量 吃到几串香蕉 的值增加 1

播放声音 Ya

隐藏

等待 2 秒

移到 x: 在 -200 到 200 间随机选一个数 y: 17

显示