

當背景換成 遊戲背景 ▾

等待 1 秒

重複無限次

定位到 病毒 ▾ 位置

顯示

重複直到 碰到 邊緣 ▾ ? 或 碰到 主角 ▾ ?

x 改變 -10

如果 碰到 主角 ▾ ? 那麼

變數 血量 ▾ 改變 -1

播放音效 Glug ▾ 直到結束

如果 血量 = 0 那麼

廣播訊息 失敗 ▾

隱藏



當背景換成 選單背景 ▾

隱藏

當背景換成 說明背景 ▾

隱藏



```
當背景換成 選單背景
定位到 x: -202 y: -102
顯示
等待 5 秒
隱藏
```

```
當背景換成 遊戲背景
變數 血量 設為 3
定位到 x: -203 y: -84
顯示
重複無限次
  如果 向上 鍵被按下? 那麼
    y 改變 10
  如果 向下 鍵被按下? 那麼
    y 改變 -10
```





當背景換成 選單背景 ▾

顯示

定位到 x: 3 y: -235

滑行 5 秒到 x: 3 y: 41

當背景換成 說明背景 ▾

隱藏

當背景換成 遊戲背景 ▾

隱藏



```
當背景換成 選單背景 ▾  
隱藏
```

```
當背景換成 說明背景 ▾  
隱藏
```

```
當背景換成 遊戲背景 ▾  
隱藏
```

```
當收到訊息 失敗 ▾  
顯示  
停止 全部 ▾
```

```
當收到訊息 勝利 ▾  
顯示  
停止 全部 ▾
```

```
當角色被點擊  
背景換成 遊戲背景 ▾
```



```
當背景換成 選單背景 ▾  
定位到 x: 179 y: -83  
顯示  
滑行 5 秒到 主角 ▾ 位置  
隱藏
```

```
當背景換成 遊戲背景 ▾  
變數 病毒 ▾ 設為 10  
定位到 x: 180 y: -125  
顯示  
重複無限次  
滑行 隨機取數 1 到 3 秒到 x: 180 y: 132  
滑行 隨機取數 1 到 3 秒到 x: 180 y: -125
```

當 空白 鍵被按下

定位到 主角 位置

顯示

重複直到 碰到 邊緣 ? 或 碰到 病毒 ?

x 改變 10

如果 碰到 病毒 ? 那麼

播放音效 Jump 直到結束

變數 病毒 改變 -1

如果 病毒 = 0 那麼

廣播訊息 勝利

隱藏



當背景換成 說明背景

隱藏

當奇景換成 選單背景

隱藏

當背景換成 選單背景 ▾

隱藏

當背景換成 說明背景 ▾

隱藏

當背景換成 遊戲背景 ▾

隱藏



當收到訊息 勝利 ▾

顯示

停止 全部 ▾



```
當角色被點擊  
背景換成 遊戲背景 ▾
```

```
當背景換成 說明背景 ▾  
隱藏
```

```
當背景換成 遊戲背景 ▾  
隱藏
```

```
當背景換成 選單背景 ▾  
隱藏  
等待 5 秒  
顯示
```




當角色被點擊

背景換成 說明背景 ▾

當背景換成 說明背景 ▾

隱藏

當背景換成 選單背景 ▾

隱藏

等待 5 秒

顯示

當背景換成 遊戲背景 ▾

隱藏



當背景換成 選單背景 ▾

隱藏

等待 5 秒

顯示

當背景換成 說明背景 ▾

隱藏

當背景換成 遊戲背景 ▾

隱藏



```
當 被點擊  
背景換成 選單背景
```

```
當背景換成 遊戲背景  
變數 時間 顯示  
變數 血量 顯示  
變數 病毒 顯示  
計時器重置  
重複無限次  
  變數 時間 設為 無條件捨去 數值 計時器  
  如果 時間 = 25 那麼  
    廣播訊息 失敗
```

```
當背景換成 選單背景  
變數 時間 隱藏  
變數 病毒 隱藏  
變數 血量 隱藏
```

```
當背景換成 說明背景  
變數 時間 隱藏  
變數 病毒 隱藏  
變數 血量 隱藏
```

```
當背景換成 選單背景  
停播所有音效  
重複直到 舞台 的 背景名稱 = 選單背景 不成立  
  播放音效 選單音效 直到結束
```

```
當背景換成 說明背景  
停播所有音效  
重複直到 舞台 的 背景名稱 = 說明背景 不成立  
  播放音效 說明音效 直到結束
```

```
當背景換成 遊戲背景  
停播所有音效  
重複直到 舞台 的 背景名稱 = 遊戲背景 不成立  
  播放音效 遊戲音效 直到結束
```



當背景換成 選單背景 ▾

隱藏

當背景換成 遊戲背景 ▾

隱藏

當背景換成 說明背景 ▾

顯示