



```
al hacer clic en 
por siempre

si ¿tocando goku2 ▼ ? entonces

detener otros programas en el objeto ▼

fijar tamaño al 100 %

apuntar hacia goku2 ▼

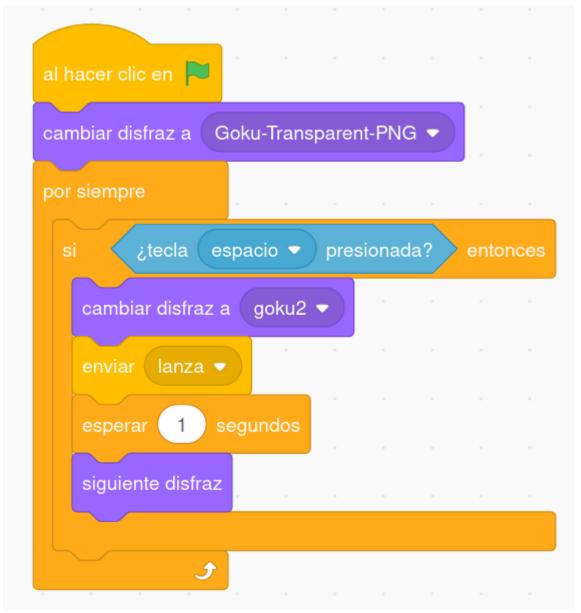
cambiar disfraz a Dragon1-b ▼

cambiar fondo a fondo2 ▼

esperar 4 segundos

detener todos ▼
```









Fondo que aparece cuando el dragón llega hasta Goku



Fondo que aparece cuando Goku vence al dragón

