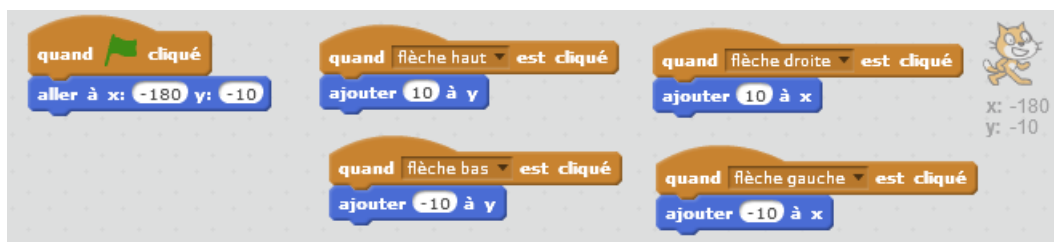


Esquive (correction)

Etape 1. Déplacement du lutin Sprite



Etape 2. Création des clones



Etape 3. Réaction du lutin Sprite lorsqu'il percute une balle

