	Ballon	Ciseau	Ventilateur	Balle lourde	Balle legère	Panier	Canon	Lampe	Prise éléctrique	Trampoline	Flip-flap	Moteur	Tapis roulant	Courroie	Plan droit on incliné
Ballon	-	Actionne les ciseaux	Deplacement horizontal	-	-	-	-	-	-	Rebond	Flip	-	-	-	Mouvement le long …
Ciseau		-	-	Actionné par balle qui tombe	Actionné par balle qui tombe	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ventilateur			Algèbre de vecteurs	-	Deplacement	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Balle lourde				Transfert d'impulsion	Transfert d'impulsion	Fin de niveau	Balle tirée par canon	-	-	Rebond	Flip	Allume le moteur	Mouvement sur le tapis	-	Mouvement le long ...
Balle legère					Transfert d'impulsion	Fin de niveau	-	-	-	Rebond	Flip	Allume le moteur	Mouvement sur le tapis	-	Mouvement le long ..
Panier						-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Canon							-	Tire si la lumière amplifiée	-	-	-	-	-	-	-
Lampe								-	Fonctionne si proche	-	-	-	-	-	-
Prise éléctrique									-	-	-	Fait fonctionner si proche	-	-	-
Trampoline										-	-	-	-	-	-
Flip-flap											-	-	-	-	-
Moteur												-	Connexion par courroie	Connexion de tapis	-
Tapis roulant													-	Connexion de moteur ou moulin	-
Courroie														-	-
Plan droit ou incliné															-
Dynamite															
Bougie															
Loupe															
Lampe torche															
Pistolet															
Fil															
Crochet															
Sceau															
Moulin															
Roue dentée															
Chat															
Souris															

	Dynamite	Bougie	Loupe	Lampe torche	Pistolet	Fil	Crochet	Seau	Moulin	Roue dentée	Chat	Souris
Ballon	-	-	-	Allume si touche	Detruit par balle	Attaché par le fil	-	-	-	-	-	-
Ciseau	-	-	-	-	-	Coupe	-	-	-	-	-	-
Ventilateur	-	-	-	-	-	-	-	-	Fait tourner	-	-	-
Balle lourde	-	-	-	Allume si tombe dessus	-	-	-	-	-	-	Chat suit la balle	-
Balle legère	-	-	-	Allume si tombe dessus	-	-	-	-	-	-	Chat suit la balle	-
Panier	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Canon	-	Tire si lumière amplifiée*	-	Tire si lumière amplifiée	Tire si touché par balle	-	-	-	-	-	-	-
Lampe	Explosion si lumière amplifiée	-	Amplification de lumière*	-	-	Allumé si fil tiré	-	-	-	-	-	-
Prise éléctrique	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Trampoline	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Flip-flap	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Moteur	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tapis roulant	-	-	-	-	-	-	-	Mouvement le long du tapis	Connexion par courroie	-	Mouvement le long du tapis	Mouvement selon direction
Courroie	-	-	-	-	-	-	-	-	Attaché	Direction %2	-	-
Plan droit ou incliné	Détruit par explosion	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Mouvement selon direction	Mouvement selon direction
Dynamite	-	Explose lum++	-	Explose lum++	Explose boulet	-	-	-	-	-	-	-
Bougie		-	Lum++	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Loupe			-	Lum++	-	-	-	-	-	-	-	-
Lampe torche				-	-	-	-	-	-	-	-	-
Pistolet					-	Tire si fil tiré	-	-	-	-	-	-
Fil						-	flip direction	attaché	-	-	-	-
Crochet							-	-	-	-	-	-
Seau								-	-	-	-	-
Moulin									-	-	-	-
Roue dentée										Rotation inv.	-	-
Chat											-	Chat court
Souris												-

Gravité : la balle lourde, la balle legère, le seau, le chat, la souris ont un poids positif, i.e. il tombent si ils sont suspendus en l'air ; le ballon a un poids "négatif", i.e. il s'envole si suspendu en l'air
Rebondissement : les balles ne rebondissent que sur un trampoline ; les autres objets ne rebondissent pas du tout ; (pour les plus forts, réaliser le rebondissement avec la vitesse partiel de balles et la collision des balles entre elles)
Roulement : sur un plan incliné, les balles se deplacent horizontalement en direction de l'inclinaison avec une vitesse horizontale constante et une vitesse verticale définie en fonction de la gravité ; le ballon se deplace avec une vitesse constante en direction opposée à l'inclinaison ; les autres objets ne se deplacent pas d'eux même sur le plan incliné
Friction : sur un plan horizontal, la vitesse horizontale d'une balle diminue avec un facteur constant (acceleration négative) à force de friction
Animaux: le chat suit la souris ou la balle la plus proche dans un certain rayon et peut changer de direction ; la souris deplace plus vite que le chat, mais ne peut pas changer de direction ; si le chat attrape la souris, il s'arrête ; sur le plan incliné, le chat et la souris maintiennent leur direction de mouvement;
Tapis roulants : les balles et le seau ainsi que le chat sont emporté par le tapis dans sa direction de mouvement; la souris et plus rapide que le tapis et se deplace dans sa propre direction
Courroies : les courroies permettent de transferer la rotation d'un moteur ou d'un moulin aux tapis roulants et roues dentées ; plusieurs courroies peuvent être attachées au même objet ; une courroie ne s'attache qu'aux deux objets ; la courroie transfère aussi la direction de rotation ;
Roue dentée : deux roues situées à proximité tournent simultanément dans les directions opposées
Lumière : la lumière d'une lampe ou d'une bougie est "amplifiée" par la loupe afin d'activer le canon ou la dynamite
Eléctricité : il suffit de mettre un objet nécessitant de l'élécricité à proximité d'une prise éléctrique pour le faire fonctionner; la prise comprend un interrupteur qui peut être actionné par un objet tombant (balle)
Destruction : les murs qui font partie du niveau et les plans droits ou inclinés peuvent être détruits dans un certain rayon par l'explosion de la dynamite
Tir de canon : le canon tire des balles lourdes à 30º, avec une vitesse fixe au début ; la partie verticale de la vitesse diminue et devient négative sous l'influence de la gravité
Tir de pistolet : le pistole tire une petite balle avec une vitesse constante dans la direction ou il pointe. La gravité n'a pas d'effet sur cette balle. Si la balle rencontre un mur, elle s'arrête.
Fil : un fil permet rélier deux objets (ballon, lampe, seau, pistolet, un côté de flip-flap) entre eux, potentiellement en passant par les crochets; le fil et tendu si un ballon ou un seau suspendu en l'air y est attaché; le fil tendu actionne immédiatement le pistolet ou la lampe ; le fil devient tendu quand le ballon ou le seau sont sous l'action de gravité, par exemple après que le seau tombe d'un tapis roulant ; la direction de fil est importante, pour la lampe et le flip-flap -- verticale, pour le pistolet -- selon son orientation.
Flip-flap : change de position en fonction de forces appliquées : gravité ou tension de fil. Le ballon donne moins de force que le poids d'une balle legère; le seau pèse plus qu'une balle legére mais moins qu'une balle lourde.

Rotation : ciseau, canon, tapis roulant, plan incliné, lampe torche; chat, souris peuvent être orienté à gauche ou à droite ; ventilateur, lampe peuvent être orienté à gauche, à droite, vers le haut et vers le bas. Le pistolet permet la rotation pa
45º.
Séquentiellité : chaque action est provoquée par une autre action à l'exception de celles causées par la gravité.
Parallélisme : toutes les actions, une fois commencées, se passe simultanément avec les autres actions qui ne sont pas encore terminées.