

## Pacman

A játék során a kis sárga lénnel kell az összes fehér pöttyöt megennünk, akkor nyertünk, ha ez sikerül, és közben nem veszítettük el mind 3 életünket. Ha ez megtörténik, a játékos sajnos elbukott, és a játék automatikusan újraindul. Ezt nehezítik a labirintusban keringő szellemek, melyek üldöznek minket, és ha elkapnak, elveszítünk egy életet. Segítségünkre van elhelyezve a pálya 4 különböző sarkában egy-egy nagyobb pötty, melyek elfogyasztása után 10 másodpercig meg tudjuk enni a szellemeket (ilyenkor kék színűek lesznek), ennek hatására a labirintus közepére „szorulnak”, amíg a nagy pötty pozitív hatása le nem jár, ezután újra üldözőbe vesznek minket . Ezért 200, a kis pontok elfogyasztásáért 10, a nagy pontokért 20 pontot zsebelhetünk be. A labirintusban 10 másodpercenként helyet változtató cseresznye pedig 100 pontot ér. A cseresznye akkor is helyet változtat, mikor Pacman megeszi. Pacmant a nyílak segítségével tudjuk irányítani. Pacman addig megy a kapott irányba ameddig falba nem érkezik, vagy nem kap új irányt. Ha mégis kap egy irányt amerre fal van, Pacman csak akkor fog elfordulni, ha látja, hogy nincs ott fal.

Jobb felső sarokban található „Reset” gombbal azonnal újraindítható a játék, ilyenkor a játékállás törlődik, de ha megdöntöttük közben a valaha elért legmagasabb pontszámot, az elmentődik. A játékot az „Enter” billentyű lenyomásával lehet elindítani, és az „Escape” vagy az ablak „X” ikonjával lehet teljesen bezárni. A program folyamatosan mutatja az éppen elért pontszámot, és ha az nagyobb lesz egy idő után, mint az eddig legnagyobb elért pontszám (high score), akkor ezt a program elmenti, és következő megnyitáskor már az a pontszám lesz látható a „High Score” felirat után.