

Descrizione videogioco

Il gioco inizia con un personaggio che è fermo in basso a sinistra su uno sfondo che scorre. Il personaggio può saltare e abbassarsi usando le freccette. Egli si trova in una pasticceria (rappresentata nello sfondo) e ha il compito di raccogliere le caramelle e schivare i piatti che spuntano randomicamente sullo schermo. Ogni caramella vale 1 punto, fatta eccezione per le caramelle arcobaleno che valgono 10 punti ciascuna. Dopo essere arrivato ad un totale di 200 punti, lo sfondo cambia, poiché diventa più scuro e le caramelle non sono più presenti. Dal momento in cui lo sfondo cambia, il compito del personaggio è quello di schivare delle mani che appaiono in maniera casuale sullo schermo, le quali simboleggiano la colpa che il personaggio prova per aver mangiato troppe caramelle. In questo secondo scenario, i punti si accumulano all'avanzare del tempo. Se il personaggio colpisce un ostacolo, lo schermo diventa nero e al centro compare la scritta "game over" con sotto il totale di punti accumulati (i quali durante il gioco appaiono in alto a destra).