

Tryby

W programie dostępne są dwa tryby: gry i edycji. Odpowiedni tryb wybiera się w menu głównym przez kliknięcie odpowiedniego przycisku. Trzeci przycisk "EXIT" po naciśnięciu kończy pracę programu. Po wyborze trybu należy wybrać odpowiedni poziom - jest osobny zestaw poziomów dla trybu edycji i trybu gry. Każdy zestaw zawiera po 10 poziomów. Wybór zatwierdza się przyciskiem "NEXT".

Tryb gry

Celem gry jest dotarcie graczem (żółte kółko) do wyjścia (kwadrat z literą "E"). Czasami wymagane jest zdobycie odpowiedniej liczby zielonych szmaragdów. Niebieskie diamenty są warte trzy szmaragdy. Liczba wymaganych do zebrania szmaragdów jest pokazana po prawej stronie obok symbolu szmaragdu. Podobnie, po prawej stronie jest również pokazana liczba posiadanych przez gracza bomb (obok symbolu bomby). Poza wymienionymi elementami, plansza składa się także z niezniszczalnych ścian, niszczalnych ścian, śliskich ścian, przesuwalnych ścian, głazów, głazów-bomb, przeciwników (motyle) oraz piasku. Gracz może zginąć dotknięty przez przeciwnika, zmiażdżony głazem lub wysadzony. Sterowanie graczem odbywa się za pomocą strzałek na klawiaturze. Do podsadzania bomb służy spacja. Po wygraniu poziomu można rozpocząć grę na kolejnym poziomie klikając "NEXT LEVEL". Klikając "RESTART" rozpocznie się grę od nowa. Klikając "RETURN" wróci się do menu głównego.

Tryb edycji

Aby przesuwać planszę, należy używać strzałek na klawiaturze. Aby postawić element w jakimś polu, należy na to pole kliknąć myszką. Aktualnie wstawiany element oraz liczbę wymaganych do zebrania szmaragdów można zmienić w menu. Aby przejść do menu, należy kliknąć przycisk "MENU". Aby zapisać zmiany, należy kliknąć "SAVE". Klikając "RETURN" powróci się do menu głównego, a klikając "PLAY" przejdzie się do trybu gry. Aby utworzyć nową pustą planszę, należy kliknąć "NEW", a następnie ustalić rozmiary nowej planszy i zatwierdzić klikając „CREATE”.