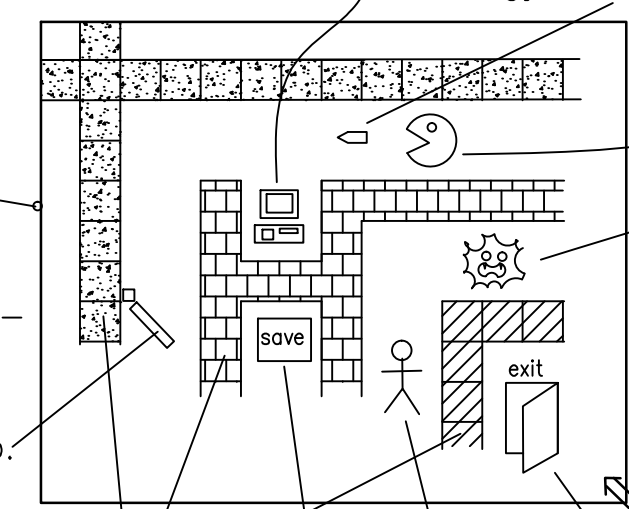


A számítógéppel átprogramozható a pálya és az ellenségek. Ilyenkor a pálya átalakul(hat), és a játék folytatódik.

A különböző típusú ellenségek megpróbálják elkapni vagy lelőni a játékos

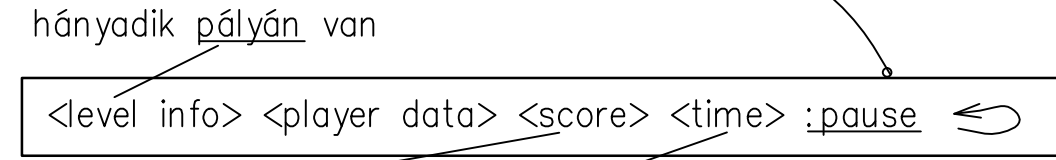


Egyéb pálya-objektumok pl. kapuk, csapdák stb.

A játékos a kijáratot keresi minden labirintusban

A mentési pontoknál az állás elmenthető

A játékos teljesítményét a gyorsaság, a rossz programozási próbálkozások száma, a halálok stb. függvényében pontozzák.



hányadik pályán van

A játék időre megy: megadott idő alatt kell teljesíteni valahány pályát, amelyek egymásból nyílnak. Minden halál levon az időből; ha elfogy az idő, vége a játéknak. A játék közben folyamatosan csökken a hátralévő idő.