

Squirrel run

A játékos karaktere, azaz a főhős egy kis mókus aki felhergel egy mamutot azzal, hogy túl sokszor, túl közel merészkedik hozzá. A mamut idegességében elkezd őt kergetni és mindenre keresztül ront, hogy elkapja őt. A mókus így hát elkezd menekülni de sok akadályba ütközik amiket kénytelen kikerülni. A játékot az „F11” gomb megnyomásával kezdjük, ez szükséges a bugmentes játékhoz. A mókust az „A” és „D” gombokkal jobbra, balra lehet mozgatni, ugrani pedig a space-el tudunk. Valamint nem nyomhatunk meg két egymást követő gombot 200ms-nál gyorsabban, ez szintén bughoz vezet. Ha nem sikerül kikerülni az adott akadályokat (farönkök vagy kövek), akkor vesztettél és vége a játéknak. Van még egy speciális akadály, a lejtő, ami ha egy vonalban van a mókussal, akkor a mókus felmegy rajta. A cél, hogy minél tovább juss el anélkül, hogy bárminek is neki menj és így minél több pontot szerezni egy adott menetben. Ha hiba nélkül játszunk, akkor a játék végtelenségig tart, vagyis addig amennyi időt a szabadidőnk megenged. Bizonyos mérföldkövekkor a játék felgyorsul. Ha elrontod, természetesen egyből újrapróbálhatod. Az „Esc” gomb megnyomásával előjön egy menü. Ebben található a beállítások, a sugó, a felhasználói, és fejlesztői kézikönyv és a játékról készült bemutató-animáció. A beállításokban található egy éjszakai mód, amit bekapcsolva megváltozik a kinézet témája. A játék nézetét el lehet forgatni egyszerűen, a balegérgomb lenyomásával. A fejlesztői kézikönyvben találjuk a program kódjának magyarázatát, ha esetleg meg szeretnénk érteni, hogy hogyan működik a játék.