Giocatore

* giocare con altri giocatori

- Entra nella partita e aspetta che venga avviata. Gioca una serie di manche: riceve le schede-istruzione, programma il suo robot e assiste all’esecuzione del programma

* allenarsi a programmare robot

- Sceglie un robodromo, scrive un programma per il suo robot e lo esegue

* creare una partita a cui altri possono partecipare

Manager di partita

* crea una partita a cui gli altri possono giocare

- sceglie le caratteristiche della partita e la crea, gestisce le richieste di partecipazione, avvia la partita

- salva la partita