

Rist-0 -robotin käyttöohje

Valmistelut

Aseta robotti tasaiselle alustalle. Käännä robotin käsivarret sellaiseen asentoon, että käsivarren päässä oleva valosensori on mustan kotiruudun keskellä.

Aseta vähintään viisi helmeä valmiiksi robotin käsivarressa olevaan kouruun. Ota mustat pelimerkit itsellesi talteen ja tarkista, että peliruudukko on tyhjä.

Pelin käynnistäminen

Käynnistä Rist-0 -ohjelma ja seuraa näytölle tulevia ohjeita. Valitse vaikeustasoksi helppo painamalla vasenta nuolta tai vaikea painamalla oikeaa nuolta. Robotti suorittaa tämän jälkeen värien kalibroinnin. Kun robotti on pysähtynyt, se kysyy kumpi aloittaa pelin. Painamalla vasenta nuolta annat robotin aloittaa pelin, kun taas painamalla oikeaa nuolta sinä aloitat. Peli alkaa välittömästi tämän jälkeen.

Pelaaminen

Pelin tarkoitus on saada peliruudukkoon kolmen oman pelimerkin suora, joka voi olla leveys- tai pituussuuntainen tai kulkea vinottain ruudun halki.

Kun on sinun vuorosi, robotti odottaa mustassa kotiruudussa ja antaa sinulle viisi sekuntia aikaa tehdä siirtosi. Tällä aikaa sinun tulisi asettaa yksi musta pelimerkkisi johonkin pelialueen ruutuun. Pelimerkki kannattaa asettaa aivan ruudun keskelle.

Viiden sekunnin jälkeen robotti lähtee tutkimaan pelilautaa löytääkseen pelimerkkisi. Löydettyään merkin robotti tekee oman siirtonsa ja palaa sitten kotiruutuun odottamaan sinun siirtoasi.

Jos et ole ehtinyt tehdä siirtoasi tai robotti ei jostain syystä tunnista pelimerkkiäsi, se palaa lopulta kotiruutuun ja päästää matalan merkkiään. Voit nyt tehdä puuttumaan jääneen siirtoasi tai korjata äsken laittamasi pelimerkin asentoa, jotta tunnistus onnistuu.

Kun robotti huomaa, että jompikumpi on voittanut pelin tai että tyhjiä ruutuja ei enää ole, se palaa kotiruutuun. Robotti ilmoittaa pelin loppumisesta merkkiäänellä, ja lopputulos tulee myös näytölle näkyviin. Tämän jälkeen ohjelman suoritus päättyy.