

Symbolipeli

Symbolipelissä ohjelma antaa pelaajalle alkuaineen kemiallisen symbolin ja pelaajan tulee sitten kirjoittaa vastauskenttään symbolia vastaavan alkuaineen nimi pienillä. Jos pelaaja antaa väärän vastauksen, ohjelma antaa pelaajalle vihjeen. Jos pelaaja antaa toisen väärän vastauksen, pelaaja häviää pelin. Pelaajalla on 15 sekuntia aikaa antaa vastaus. Jos aika menee umpeen, peli tulkitsee vastaukseksi sen, mitä tekstikenttään on kirjoitettu (tai mitä siihen ei ole kirjoitettu). Jos pelaaja siis on kirjoittanut oikean vastauksen tekstikenttään, mutta ei ole painanut ok-nappia siihen mennessä kun aika loppuu, ohjelma tulkitsee vastauksen oikeaksi! Aikaa on yritystä kohden 15 sekuntia, eli jos pelaaja tarvitsee vihjeen, aikaa annetaan toiset 15 sekuntia.

Pelissä on top10-lista. Jos pelaajan pistemäärä on parempi kuin listan viimeisen henkilön pistemäärä, pelaajalle annetaan mahdollisuus lisätä oma nimimerkkinsä pistelistaan. Huonoin tulos pistelistasta luonnollisesti pudotetaan pois. Jos pelaaja palauttaa tyhjän nimimerkin, nimimerkkiä ei lisätä.

Pelissä on helppoja, keskivaikeita ja vaikeita kysymyksiä. Helposta saa 2 pistettä, keskivaikeasta 4 pistettä ja vaikeasta 6 pistettä. Jos pelaaja antaa oikean vastauksen vasta vihjeen jälkeen, kysymyksestä saadut pisteet puolitetaan. Kysymyksiä on yhteensä 111 kappaletta. Helppoja on 11, keskivaikeita 46 ja vaikeita 54. Tämä sisältää kaikki MAOL:issa nimetyt alkuaineet. Kopernikum (112) siis puuttuu pelistä.

Peli aloitetaan painamalla Aloita Peli -nappulaa valikosta, jonka jälkeen täytyy vielä painaa ok-nappulaa peli-ikkunassa. Vastauksen voi antaa kirjoittamalla vastaus tekstikenttään ja painamalla ok-nappulaa. Enter-napin painallus ajaa saman asian. Peli-ikkunan voi sulkea painamalla close-nappulaa, silloin palataan valikkoon. Häviö- ja voittoikkunasta poistutaan painamalla lopeta peli -nappulaa, jolloin näiden ikkunoiden lisäksi suljetaan peli-ikkuna ja palataan valikkoon.

Pistelistan saa näkyviin painamalla pistelista-nappia valikosta.

Hauskoja pelihetkiä!