



Robot Oyun Güncellemeleri



28. ENGELLER GÖREVİ İSTİSNASI

Engeller görevindeki dokunma ceza uygulanmaması, robot son engeli başarı ile geçtikten sonra da uygulanır (yani ceza verilmez). Bu istisna hakem robotun engeller yolunun kuzey kısmına kontrollü bir şekilde geçtiğine inandığında geçerli değildir.

27. ENGELLERİN GÜNEYİ

Robotunuz engellerin kuzey çizgisinin kuzey kısmına değmediği müddetçe, robotun kullandığı yol için puan verilir. Robotunuz engellerin güneyini kullanabildiği gibi duvarın üzerinden de gidebilir.

Duvarı kullanacak ekipler, Saha Kurulum dokümanında da belirtildiği gibi duvar yükseklikleri değişebilir, bunu göz önünde bulundurun.

26. KIRMIZI BÖLGEDEKİ ERZAK VEYA EKİPMAN

Soru: Erzak, ekipman, insan, evcil hayvan veya su güvenli bölgedeyken robot üzerindeyse veya bir muhafaza kabındaysa ve mata değmiyorsa puan verilir mi ?

Cevap: Lütfen Kural 31, 37 ve 38 e bakınız.

Kural 31: Bir nesnenin puan verilen bölgede olup olmadığına karar vermek için hakem nesneye ve mat a bakar.

Eğer bir nesne “çok az” da olsa çizgiyi geçiyorsa, “içerde” olarak değerlendirilir. Robot veya muhafaza kabının varlığı veya yokluğu bu tanım ile alakalı değildir.

Örnek: Robotunuzun ÖNÜ kırmızı bölgedeyse ancak kargo robotunuzun ARKasında ise kargo için puan verilmez. Kural 37 ve 38 deki resimler her yerde geçerlidir. Eğer bir nesnenin “içerde” olması isteniyorsa mata değmesi gerekmemektedir.

(* İstisna: Engeller görevi için “çok az” çizgiyi geçmek yeterli değildir.)

25. KIRILAN NESNELER

Kırılan bir nesnenin puan olarak sayılması için modelin gerçekten kasıtlı olarak kırılmamış olması gerekir. Ancak bu nesne sadece bir yerde puan kazandırabilir.

24. İBRE DEĞERİ

İlerleme görevinde yer alan resimlerdeki puan örnekleri doğrudur. Her ikisi de Açık Yeşil sayılır. Puan ibrenin açık bir şekilde eriştiği son renktir. Eğer hakem emin değilse “Lehte Karar Hakkı” kullanılır.

23. TAHLİYE İŞARETİ

Görev modelleri tahliye işaretini tutmak için kullanılamaz. Evet, görev modelleri stratejik nesne değildir olayısıyla görevin 2. koşulu gerçenlenmiş olur ancak 1. koşulda belirtilen kaydırgaçın sürtünmesi sayesinde tahliye işaretinin ayakta durması gerçekleşmemiş olur, bu durumda puan verilmez.

22. İLERLEME MODELİNİN YERLEŞİMİ

Bu görev modeli iki masa arasında ortalandığı gibi doğu-batı arasında da ortalanmalıdır.

21. ÇATI ENKAZI MODELLERİ İLE CEZA HESAPLAMAK

Matta çatı enkaz model çizgilerinden belli olduğu üzere, yayılma veya dokunma cezalarından en fazla 8 adet ceza alabilirsiniz. Bu konu görevler dokümanında net olarak belirtilmemiştir, üzgünüz ☹. Ceza puanları şöyle hesaplanır.

1=10, 2=20, 3=30, 4=40, 5=53, 6=66, 7=79, 8=92

20. TSUNAMİ DALGALARI SU OLARAK SAYILMAMAKTADIR

Su görevinde belirtilen insanla birlikte olması istenen su şişelenmiş su modelidir, tsunami dalgaları değildir.

19. KIRILAN ENGELLER (9 Eylül)

“Engel” modelleri oldukça kırılğanlar. Kırılma sebepleri tasarımlarından ötürü olduğundan, turnuva sırasında engel modelleri zarar görürse, “Görev Modellerinin Zarar Görmesi” kuralına tabi olmayacaktır. (Bakınız [Kurallar dokümanı](#), Kural 34) Bununla birlikte, oluşabilecek zararlar tahmin edilebilir. (sonuç olarak sezon boyunca bu görev üzerinde çalışıyorsunuz.)

Ayrıca görev modelleri elle düzeltilmektedir. Eğer görev modeli doğru inşa edilmediyse, [Kurallar dokümanındaki](#) 19. kurala istinaden, maç başlamadan önce hakemden gerekli düzeltmeyi yapmasını isteyebilirsiniz.

18. KOYU MAVİ BÖLGEDEKİ SU (9 Eylül)

Eğer doğruya doğru giden robotunuz kargo olarak Koyu Mavi bölgedeki suya sahip ise ve robotunuz engeller görevini gerçekleştirirken robotunuzu elinizle alırsanız, suyu kargo olarak saklayabilirsiniz.

(Kural 31 e göre hakem bu kargoyu alması gerekirken görev ceza puanı olmasının şeklinde belirtilmiştir.)

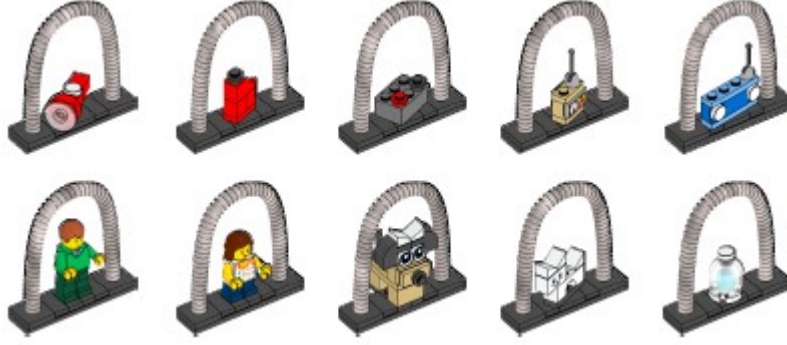
17. ELEKTRİK KABLOLARINDAN DAHA AŞAĞIDAKİ AĞAÇ DALI

Ağaç dalının tamamı (taba, yeşil, siyah ve kırmızı LEGO parçalarının tamamı) siyah elektrik kablusunun an aşağı seviyesinden de aşağıda olmalıdır.

16. KEMER MODELLERİNİN ZARAR GÖRMESİ

Eğer herhangi bir kemer modeli zarar görürse ve bu kaza sonucu olduysa, görev modelinin herhangi bir parçası maç sonunda puan alınabilecek bir bölgede ise görev tamamlanmış sayılacaktır.

Örneğin: Kemersiz – evcil hayvan modeli veya kemerli – aküsüz görev modeli sayılır.



13. KARGO UÇAĞI GÖREVİ İLE İLGİLİ AÇIKLAMA

Eğer kargo uçağı hiçbirşeye çarpmadan varış noktasına ulaşırsa, otomatik olarak AÇIK MAVİ bölgeye ulaşmış sayılır ve ona göre puan verilir. Eğer kargo uçağı AÇIK MAVİ bölgeye yakın bir yerde durursa, hakem en kısa zamanda kargo uçağını kalan yolu tamamlaması için iter.

Eğer kargo uçağı pistteki nesnelere **biraz** çarparak varış noktasına ulaşırsa, otomatik olarak SARI bölgeye ulaşmış sayılır ve ona göre puan verilir. Eğer kargo uçağı SARI bölgeye yakın bir yerde durursa, hakem en kısa zamanda kalan yolu tamamlaması için iter.

Eğer kargo uçağı pistteki **çok** fazla nesneye çarparak varış noktasına ulaşırsa, bulunduğu yerde kalır ve ona göre puan verilir. Robotunuz kargo uçağını SARI veya AÇIK MAVİ bölgeye itebilir.

“ÇOK” fazla nesne, hızlı giden bir kargo uçağını bile açık bir şekilde durduracak miktardır ve hakemin kararına göre belirlenir. Daha azı “biraz” olarak nitelendirilir.

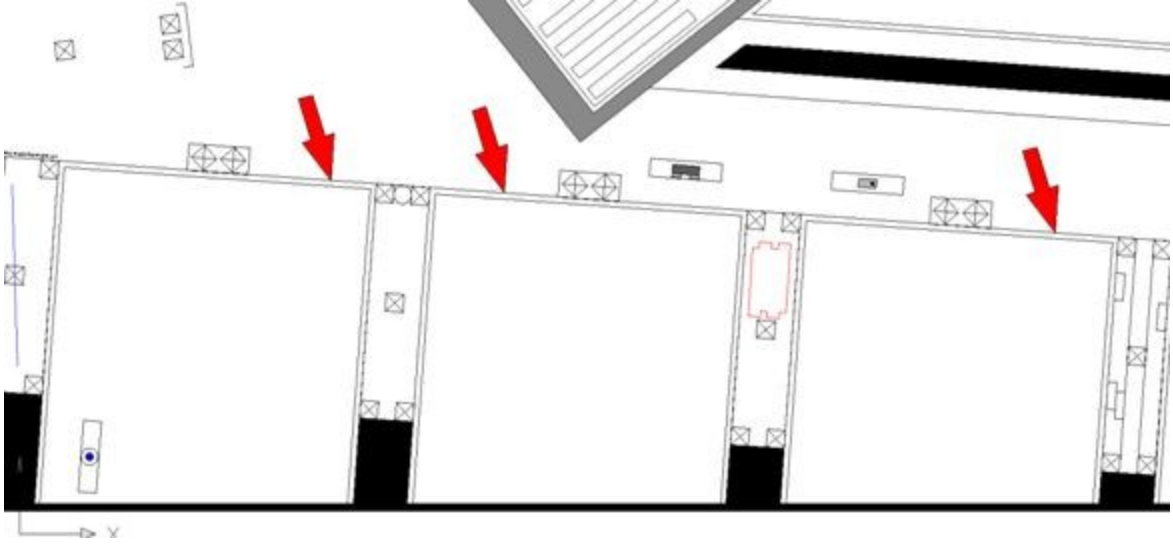
12. PARÇALANAN SU

Nehir engeli prototipi ve son hali arasındaki optimizasyon çalışmaları, bu görev modelinin biraz kırılğan hale getirdi. Turnuvalarda bu görev modelinin alt kısmı daha fazla “dual-lock” ile güçlendirilecek, daha az kırılğan hale getirilecektir. Güçlendirme için LEGO parçaları kullanılmayacaktır çünkü görev modelinin yüksekliğini değiştirecektir.

* Sizin de pratik masalarınızda aynı düzenlemeyi yapmanızı tavsiye ederiz, böylece turnuva ortamındaki koşullarda çalışmış olursunuz.

11. ENGELLERİ GEÇMEK

Açıklama: Engelleri geçerken, robotunuzun bazı parçaları bölgelerin kuzey kenarlarını (**havadan**) aşabilir. Ancak masayla olan herhangi bir temas, bu parçaların bulunduğunuz bölgenin kuzey kenarının güneyinde (yani masanın iç kısmında) bulunmalıdır. Masayla olan tüm temaslar aşağıda gösterilen çizginin güneyinde kalmalıdır.



10. ELEKTRİK KABLolari

Görevler dokümanında bahsedilmeyen ancak düzeltilmesi gereken bir eksik bulunmaktadır. Ağaç Dalı görevinden puan almak için elektrik kabloları başlangıç yerlerinden ve pozisyonlarında bulunmalıdır. Bulundukları yerden birazcık hareket etmiş olmaları kabul edilebilir. Ancak uzaktan bakıldığından maç başlarkenki konumlarında görünüyormalıdır.

9. DÖRT ADET MOTOR

Kurallar dokümanında motorlar ile ilgili kural çok net değil, dördüncü motor kesinlikle müsaade ediliyor.

8. SU GÖREVİ

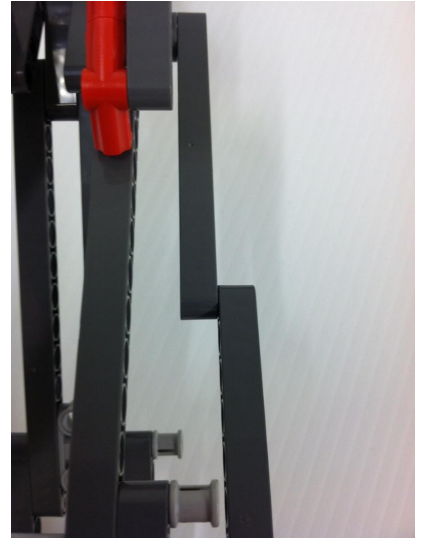
“EN AZ BİR SU İLE BİRLİKTE OLAN HER BİR İNSAN 15 puan” ifadesi suyla birlikte olan daha fazla insane, daha fazla puan anlamına gelmektedir.

Örneğin: 1 insan + 1 su = 15 puan
 1 insan + 2 su = 15 puan
 3 insan + 2 su = 45 puan

7. KALKIŞ KULESİ – EKSİK BİLGİ

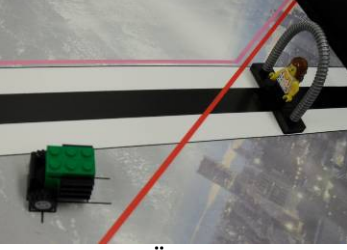
Saha Kurulum dokümanında da belirtildiği gibi eğer yüksekliği kısa olan bir duvarınız varsa, kargo uçağının kalkış kulesini ifade edildiği gibi yükseltmeniz gerekmektedir. Ayrıca kırmızı kolu uçağın ayrılış çengeline bağlayan çubuğu da uzatmanız gerekmektedir.

Kolay yöntem: Çubuğu orta kısmında birleşmiş yerinden çıkartıp iki delik sonrasına getiip uzatarak tekrar takınız. Yeni bağlantı sadece yeni siyah bir pin gerektirecektir. Diğer pinde herhangi bir değişiklik yapmayınız. Çubuğun yeni pivotu işi sadece bir halat gibi çekmek olduğu için uygun olacaktır. Sağdaki resim uzatılmış çubuğu göstermektedir. (Resmi büyütmek için resme tıklayınız.)



6. SAHA KURULUM DOKÜMANI SAYFA 5 TEKİ RESİMLER

Ekmek modeli Tedarik Kamyonu içindedir, resimde doğru bir şekilde gösterilmiş ancak dokümanda bahsedilmemiştir. Ayrıca “Çocuk” ve “Anne” doğru gösterilmiş ancak kelimeler yanlış resimlerin altına yazılmıştır. Doğrusu hali şu şekildedir:



JENERATÖR, ÇOCUK



TAHİL, ANNE, SU
YAPI HÜCRESİ

4. GÜVENLİ BÖLGE GÖREVİ İLE İLGİLİ AÇIKLAMA

“Güvenli Bölge” görevinde sağ tarafta bulunan resme istinaden: maçın sonunda, eğer robotunuzun KIRMIZI bölgedeki parçası açıkça sadece bu görevi gerçekleştirmek için tasarlandıysa / eklendiyse puan verilmeyecektir.

3. PİST ÇELİŞKİSİ

SARI bölgede bulunup puan sağlayan nesneler, “PİST” görevine dahil edilip puan kaybına sebep olmaz. AÇIK MAVİ bölgedeki Çatı Enkaz modelleri de aynı şekilde “PİST” görevine dahil edilip puan kaybetmenize neden olmazlar.

1. DUVAR YÜKSEKLİĞİ

Saha kurulum dokümanında belirtildiği gibi duvar yüksekliğinin belirli bir aralığı bulunmaktadır. Duvar yüksekliği farklılıklarının Kargo Uçağı ve İlerleme görevlerini nasıl etkilediğini anladığınızdan emin olun. Turnuvada bulunan masalardaki kol yükseklikleri pratik yaptığınız masadan daha yüksek veya daha alçak olabilir. Bunu aklınızda bulundurarak tasarımınızı yapın.