

GLOSARIO DEL JUEGO

TERMINOLOGÍA DEL JUEGO

Término en español	Término en inglés	Significado
Evento	Event	Conjunto de pruebas de cuatro días de duración: los tres primeros para pruebas cronometradas en los tramos de la etapa, el último para la etapa al completo.
Prueba	Time Trial	Competición contrarreloj celebrada cada día de un evento, puede ser un tramo cronometrado o la etapa completa cronometrada.
Día	Day	Uno de los cuatro días durante los cuales se celebra un evento. A cada día le corresponde una prueba, ya sea un tramo o la etapa completa cronometrada.
Etapa	Leg	Circuito punto a punto cronometrado completo correspondiente a un determinado evento. Está compuesto por tres tramos que se han probado los días anteriores.
Tramo	Stage	Una tercera parte de la etapa del evento en progreso. Se dedica un día para realizar una prueba punto a punto exclusiva de tramo, para luego conformar una de las tres partes de la etapa completa. Está compuesto por diez secciones de pista.
Sección	Section	Trozo de pista de una longitud y curvatura concretas. Se interconectan para formar tramos o etapas.
Punto de Control	Checkpoint	Puntos de la prueba que el jugador puede y debe seleccionar para elegir instrucciones antes de ejecutar. Estos se sitúan al inicio de la prueba y en todas las intersecciones entre secciones. El punto de control final no es seleccionable, pues es la meta del tramo o etapa y no tiene sentido asignarle instrucción, únicamente sirve para monitorear el tiempo del jugador.
Línea de Meta	Finish Line	Último punto de control de un tramo o de una etapa (es decir, de una prueba). No se puede seleccionar para elegir instrucción, solo tiene como propósito marcar el final y pedir la muestra del tiempo y del diferencial.
Instrucción	Instruction	Conjunto de nota y temperamento asignado a un determinado punto de control por el jugador y que va a determinar el comportamiento del vehículo en la sección siguiente.
Nota	Pacenote	Código nemotécnico representado en forma de icono en el juego que indica al piloto las características de la sección siguiente. Determina el trayecto que va a intentar seguir el coche en la sección.
Temperamento	Temper	Valor continuo que indica al piloto con qué nivel de cautela o agresividad debe acometer la sección siguiente. Determina cuando se frena, acelera o se mantiene la velocidad en la sección.

Rampa	Ramp	Obstáculo sólido de relieve que implica una inclinación de terreno en subida seguida de una bajada de la inclinación opuesta.
Meseta	Plateau	Obstáculo sólido de relieve que implica una inclinación de terreno en subida seguida de un tramo liso en altura que termina en una bajada de la inclinación opuesta a la de entrada.
Depresión	Dip	Obstáculo sólido de relieve que implica una inclinación de terreno en bajada seguida de un tramo liso en profundidad que termina en una subida de la inclinación opuesta a la de entrada.
Charco	Pool	Depresión que contiene agua y que reduce significativamente la velocidad del coche.
Reconocimiento	Reconnaissance	Fase de <i>gameplay</i> donde el jugador debe seleccionar todos los puntos de control de la prueba y asignarles instrucciones. Entonces podrá ejecutar, pasando a la fase de ejecución.
Ejecución	Execution	Fase de <i>gameplay</i> donde el coche recorre el trazado de la prueba de acuerdo a las instrucciones seleccionadas por el jugador durante el reconocimiento. En cualquier momento el jugador puede reiniciar la prueba, volviendo a ejecución. Es obligatorio reiniciar si el coche sale por completo de la pista o se queda sin recursos. En caso de que se complete la ejecución exitosamente (el coche cruce la meta), se da la opción de aceptar el resultado también.
Combustible	Fuel	Recurso de juego que se consume progresivamente de 100 a 0 en función de la velocidad, aceleración y frenado. El agotamiento de este supone que el coche quedaría varado, lo que fuerza al reinicio.
Daño	Damage	Recurso del juego que consume progresivamente la integridad del vehículo cuando se producen colisiones con obstáculos del entorno. Va de 0 a 100, llegar a 100 supone daños irreparables en el coche y fuerza al reinicio.

ACCIONES DENTRO DEL JUEGO

Acción en español	Acción en inglés	Significado
Seleccionar Punto de Control	Select Checkpoint	Selección de un punto de control de la prueba para poder elegir instrucción para este. Acción solo disponible durante el reconocimiento.
Deseleccionar Punto de Control	Deselect Checkpoint	Deselección de un punto de control de la prueba para guardar la instrucción elegida en este, si es que se ha elegido alguna. Acción solo disponible durante el reconocimiento.
Elegir Instrucción	Choose Instruction	Elección de una nota de código nemotécnico y un temperamento (que por defecto se pondrá en 0.5 al elegir nota) para el punto de control que se tiene seleccionado. Acción solo disponible durante el reconocimiento cuando se ha seleccionado un punto de control.

Limpiar El Circuito	Clear Track	Eliminación de todas las instrucciones asignadas a cada punto de control de la prueba para empezar de cero. Acción solo disponible durante el reconocimiento.
Ejecutar	Execute	Supone el comienzo de la ejecución, es decir, el coche arranca y sigue las instrucciones en cada punto de control. Acción solo disponible durante el reconocimiento cuando se han seleccionado instrucciones para todos los puntos de control de la prueba.
Reiniciar	Restart	Supone el regreso del coche, con todos los recursos reestablecidos, al inicio de la prueba. No elimina ninguna instrucción seleccionada. Acción solo disponible durante la ejecución.
Aceptar Resultado	Accept Result	Aceptación del tiempo obtenido en una prueba junto con el diferencial que lo compara con el histórico. La otra opción sería reiniciar. Tras la aceptación, el tiempo quedaría registrado y se daría la opción de pasar a la siguiente prueba si es que la hay (si no, mostrar la clasificación, pues se acaba de completar la etapa) o de volver al menú de selección de prueba. Acción solo disponible durante la ejecución si se ha cruzado la línea de meta.