Glossario

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TERMINE** | **DESCRIZIONE** | **SINONIMI** |
| Robodromo | Campo di gioco | Pista, Tabellone |
| Giocatore |  | Programmatore |
| Checkpoint | Punti di salvataggio | Bandierina |
| Istruzione |  | Schede-Istruzione |
| Robot | Ciascun giocatore (il gioco prevede da 2 a 8 giocatori in generale) controlla uno o più robot |  |
| Pedina | Robot che si muovono sul tabellone |  |
| Punti salute |  |  |
| Tre vite |  |  |
| Laser |  |  |
| Caselle |  |  |
| Dock |  | Rampa di lancio, Posizione di partenza |
| Buchi neri |  |  |
| Nastri di scorrimento |  |  |
| Stazione di riparazione |  |  |
| Muri |  | Parete |
| Rotatorie |  |  |
| Raggi Laser |  |  |
| Punti salvataggio |  |  |
| Manche |  | Turno di gioco |
| Pool personale | Composto da 9 schede |  |
| Pool globale | Composto da 84 schede |  |
| Back-up | Il robot fa un passo indietro senza voltarsi |  |
| Move X (X=1,2,3) | Il robot fa x passi avanti |  |
| Turn left/right | Il robot si gira di 90 gradi a sinistra/destra |  |
| U-turn | Il robot si gira su se stesso di 180 gradi |  |
| Priorità |  |  |
| Blocco dei registri | Scheda è incastrata |  |
| Casella Upgrade |  |  |
| Ricezione schede-istruzione |  |  |
| Programmazione |  |  |
| Esecuzione dei registri |  |  |
| Dichiarazione |  |  |
| Mossa |  |  |
| Attivazione robodromo |  |  |
| Laser & Armi |  |  |
| Touch & Save |  |  |
| Fine Manche |  |  |
| Robot spenti |  |  |
| Nastri trasportatori semplici | Si attivano una volta |  |
| Nastri trasportatori express | Si attivano due volte |  |
| Distrutto | Quando i punti salute arrivano a zero, cade fuori dal robodromo o finisce in un buco nero |  |
| Modalità sfida |  |  |
| Modalità allenamento |  |  |
| Modalità creazione robodromo |  |  |
| Server di partita |  |  |
| Richiesta di connessione | Richiesta di giocare da parte di altri giocatori |  |