

# Letter@21

## Glossario Videoludico



La lingua del gaming







**UNIONE EUROPEA**

Fondi Strutturali e di Investimento Europei

Progetto cofinanziato dall'Unione Europea - Fondi Strutturali di Investimento Europei  
Programma Operativo Città Metropolitane 2014-2020

## Premessa

L'ebook che vi proponiamo per accompagnarvi nelle vostre giornate di vacanza è diverso dalle consuete proposte estive e segna l'avvio di attività legate al mondo dei giochi.

Una premessa ai prossimi lavori di Letter@21 e un invito a seguirci perché su questi temi saranno sviluppati nuovi prodotti di un percorso, che dal mondo della tecnologia e del virtuale porta qualche eco nel mondo della segregazione per poi tornare al mondo reale.

Questo e-book è un glossario di videoludica, che non ha la pretesa di essere esaustivo, ma semplicemente apre una finestra su di un mondo sempre più frequentato: quello del gaming.

Siano giochi per computer, per console, per qualsiasi altro device, ce n'è per tutti i gusti, per un tempo breve o per partite lunghissime

Come tutte le comunicazioni tra "specialisti" di un settore si affida ad un meta linguaggio, un "dialetto" fatto di frasi brevi, uno slang composto da parole nuove o solo trasformate in un nuovo uso.

Un glossario utile a chi si avvicina per la prima volta al mondo dei videogiochi o per chi vuol comprendere lo strano linguaggio dei giocatori, "un dialetto" fatto da termini provenienti da diverse parti del mondo.

Scriveteci se volete indicare il termine che preferite.

**ETA  
BETA**

ETA BETA SCS  
L.go Dora Voghera, 22  
10153 Torino  
Tel.: +39 011 8100211  
Fax: +39 011 81 00250  
Partita I.V.A. 05328820013

**Letter@21**

Supplemento a ETA Beta Magazine

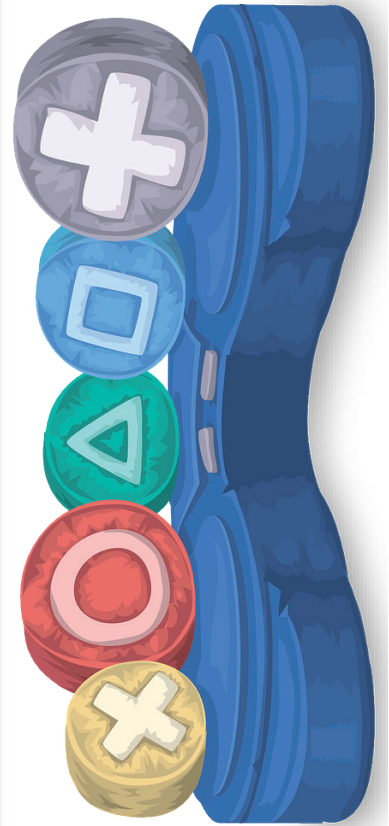
<http://magazine.etabeta.it>

Rivista telematica e periodica reg. c/o il Tribunale di Torino  
aut. 173/2016 RG n. 4564/2016

# Indice

## Generi

Action	Pg. 1
Battle royale	Pg. 1
Beat 'em up i(picchiaduro)	Pg. 1
CGC	Pg. 1
Couch coop	Pg. 2
FPS	Pg. 2
Gestionale	Pg. 2
Hack and slash	Pg. 2
MOBA: Multiplayer online battle	Pg. 2
Platform	Pg. 3
Puzzle game: rompicapo	Pg. 3
(W)RPG: (western) role playing game	Pg. 3
Action RPG: RPG d'azione	Pg. 3
Isometric/2.5d RPG	Pg. 4
JRPG: japanese role playing game	Pg. 4
MMORPG	Pg. 4
Souls like	Pg. 4
Shoot 'em up	Pg. 4
Simulativo	Pg. 4
Strategico	Pg. 5
Stealth	Pg. 5
Survival	Pg. 5
Text adventure/graphic adventure	Pg. 5



## Comparto tecnico

Fps	Pg. 6
Vr	Pg. 6

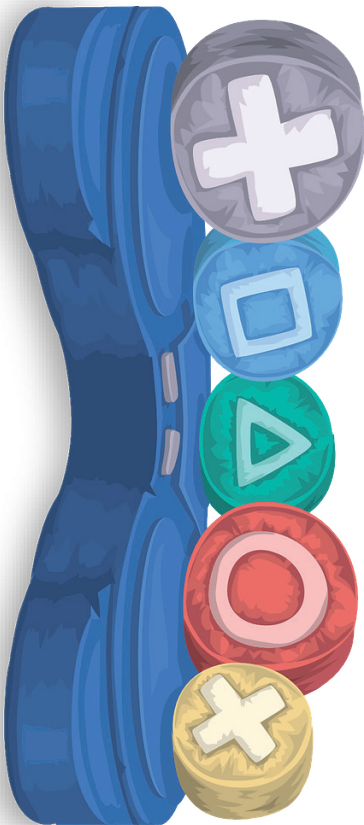
## Design

Ad episodi	Pg. 7
Open world	Pg. 7
PvP, PvE	Pg. 7
Sandbox	Pg. 7
Single player, multiplayer, MMO	Pg. 7
Stealth	Pg. 7
Story driven	Pg. 7
Telecamera in prima/terza persona	Pg. 7
Telecamera libera/fissa	Pg. 8
Turn based/real time	Pg. 8

# Indice

## Slang

Afk	Pg. 9
Boss	Pg. 9
Buff	Pg. 9
Button mashing	Pg. 9
Camping	Pg. 9
Cheater	Pg. 9
Completionist	Pg. 9
Critical	Pg. 9
Craftare	Pg. 10
Damager	Pg. 10
Demo, alpha, beta, early access	Pg. 10
Esport: electronic sport	Pg. 10
Free to play (pay to win)	Pg. 10
Gameplay	Pg. 11
Game devs	Pg. 11
Headshot	Pg. 11
Healer	Pg. 11
Laggare	Pg. 11
Lootare	Pg. 11
Nerf	Pg. 11
Noob	Pg. 11
Npc	Pg. 11
Pc	Pg. 11
Pre order	Pg. 12
Pro player	Pg. 12
Qte: quick time event	Pg. 12
Quest, main quest, sub/secondary quest	Pg. 12
Rage quit	Pg. 12
Raid	Pg. 12
(One)Shottare/(one)shottato	Pg. 12
Skillato	Pg. 12
Skill tree	Pg. 13
Streamer	Pg. 13
Tank	Pg. 13



# Generi



## Action

Genere molto ampio e che nel corso del tempo ha avuto varie contaminazioni. In generale le peculiarità di questo genere sono la messa alla prova dei riflessi e dell'abilità del giocatore attraverso, spesso, l'azione frenetica. È bene notare che questo genere può essere articolato in una moltitudine di modi e sottogeneri e può affrontare una grandissima varietà di temi.

## Battle royale

Genere che vede un numero variabile di giocatori (da decine a un centinaio) scontrarsi in partite online con l'obiettivo di essere l'ultimo a rimanere in gioco. Elementi fondamentali di questo genere sono l'esplorazione della mappa, la raccolta di risorse (armi, equipaggiamenti protettivi etc), la presenza di una safe zone (zona sicura al di fuori della quale i giocatori vengono automaticamente eliminati dopo un breve lasso di tempo) che rimpicciolisce progressivamente con il trascorrere del tempo.

## Beat 'em up in italiano detto "picchiaduro"

Genere in cui, di solito, due giocatori controllano personaggi che si sfidano in combattimenti corpo a corpo o all'arma bianca. La componente narrativa in questi titoli tende ad essere di contorno ma comunque presente e talvolta anche curata per settare un'atmosfera e/o aggiungere carattere ai personaggi. Genere declinato in vari modi, non solo per quanto riguarda il gameplay, che può spaziare dal simulativo al fantastico, ma anche lo stile grafico, con titoli che ricercano maggior realismo, ed altri che adottano uno stile cartoon. Anche in questo caso la rilevanza di alcuni titoli appartenenti a questo genere sulla scena esport va segnalata. Sottogenere rilevante del picchiaduro è il picchiaduro a scorrimento in cui, di solito, uno o due giocatori (in cooperativa) affrontano orde di nemici in mappe in 2 o 3d.

## CCG

Il genere dei collectible card games (giochi di carte collezionabili) nasce per identificare una specifica tipologia di giochi da tavolo. Da qualche anno a questa parte però (2020) hanno avuto grande successo diversi CCG in versione videogioco. La principale caratteristica di questo tipo di giochi, nel formato da tavolo, è riscontrabile nelle modalità di vendita: le carte che i giocatori usano per formare i mazzi e giocare sono infatti vendute, principalmente ma non solo, in bustine con all'interno un assortimento casuale, diverso per ogni pacchetto (eccetto nel numero di carte che è fisso). Per completare la collezione (cosa comunque non necessaria per poter giocare e, anzi, molto raramente perseguita) o migliorare i propri mazzi i giocatori spesso ricorrono allo scambio di carte tra loro o all'acquisto di singole carte, in genere, in negozi specializzati. Per quanto riguarda il formato digitale, questa tipologia di giochi è normalmente giocabile online in multiplayer, pur avendo anche magari qualche modalità singleplayer contro la cpu per testare nuovi mazzi, mettersi alla prova o arricchire la propria collezione. Inoltre, nonostante il modello di acquisizione delle carte sia molto simile a quello del genere corrispondente in formato da tavolo, esso differisce da quest'ultimo sotto diversi aspetti. Segue una breve panoramica dei tratti più spiccatamente legati a titoli facenti parte di tale genere nella versione videogioco: in genere, i pacchetti hanno molte meno carte al loro interno ma sono acquistabili



tramite valuta in-game, acquisibile vincendo partite, completando sfide etc... oltre che tramite acquisto con valute reali. Inoltre, di solito, non essendo possibile scambiare carte tra utenti, eventuali carte uguali in eccesso possono essere riutilizzate in diversi modi: per ottenere altre carte, valuta in-game etc...

Per quanto riguarda il gameplay vero e proprio di titoli facenti parte di questo genere, è possibile notare la presenza di meccaniche di gioco che, in un formato da tavolo, sarebbero estremamente disagevoli da implementare. Inoltre, è interessante notare come, seppur questi giochi tendano ad avere diverse modalità di gioco, quella prevalente sia quella multiplayer PvP, in cui, almeno nel caso delle partite in formato competitivo, venga usato un sistema di match making detto MMR (match making rating) che abbina giocatori di livello simile in modo che la sfida sia (almeno ipoteticamente) equilibrata.

## Couch coop

Letteralmente “cooperativo da divano”, è un genere che tende a comprendere giochi multiplayer in locale (dunque, non online) leggeri, che non richiedano necessariamente grande abilità per essere giocati, talvolta con elementi ed ambientazioni strane che aiutino a provocare ilarità nei giocatori.

## FPS

First person shooter, detto in italiano “sparatutto in prima persona”. Caratteristiche principali di questo genere sono: la telecamera posta a simulare un'approssimazione del punto di vista del personaggio controllato dal giocatore (first person) e l'ambientazione, di norma, in situazioni di conflitto armato, combattuto prevalentemente con armi da fuoco (shooter).

## Gestionale

Genere in cui il giocatore deve accumulare e decidere come spendere, di solito, vari tipi di risorse per arrivare ad un obiettivo. Anche in questo caso nel corso del tempo questo genere ha subito varie contaminazioni con altri generi, tanto che molte meccaniche di base vengono spesso adottate in altre tipologie di gioco (per costituire minigiochi all'interno di un titolo o sequenze con cui variare il gameplay) con sempre maggiore frequenza.

## Hack and slash

Genere che ha qualche affinità col RPG ma in cui la parte narrativa ha un ruolo molto meno rilevante, mentre il combattimento, prevalentemente all'arma bianca, riveste un ruolo centrale.

## MOBA: Multiplayer online battle

Genere che vede due squadre sfidarsi per il controllo di una mappa, generalmente attraversata da tre strade che collegano i due quartier generali delle squadre. Ogni giocatore controlla un eroe, con abilità specifiche a seconda del personaggio, mentre gli edifici sotto il controllo delle squadre forniscono npc che aiutano le rispettive squadre. Caratteristiche principali di questo genere sono: una spiccata divisione tattica di compiti e modi di giocare delle varie tipologie di eroi, un elevato test di riflessi e tempismo dei giocatori, nonché la necessità di conoscenza profonda dei vari eroi per giocare al meglio. Inoltre è bene notare che un aspetto



importante di questo genere è la sua rilevanza sulla scena degli esport. I titoli che rientrano in questo genere infatti tendono ad abbinare i giocatori tramite un sistema di ranking per creare partite equilibrate e poter inoltre stilare classifiche generali, in genere una per continente, i membri in vetta alle quali possono accedere ai tornei più prestigiosi.

## Platform

Letteralmente “videogiochi a piattaforme” in italiano, anche se viene usato quasi sempre il termine in inglese. Sebbene i giochi appartenenti a questo genere siano molto cambiati nel tempo, prendono il loro nome da i primi titoli appartenenti alla categoria, dove il giocatore doveva portare il protagonista del gioco attraverso ad una serie di livelli composti appunto da piattaforme di vario genere e poste a varia altezza e distanza tra loro. Nel tempo le piattaforme hanno lasciato il posto a mappe, comunque chiuse, molto più complesse e articolate ma in cui i riflessi del giocatore continuano ad essere messi alla prova e in cui il giocatore deve comunque portare il personaggio da un punto A ad un punto B. Inoltre sempre più spesso sono stati introdotti elementi di combattimento, o comunque di ulteriore sfida, all'interno dei livelli. Altra peculiarità del genere è l'avere, di solito, uno stile grafico cartonesco e trame leggere e poco serie.

## Puzzle game: rompicapo

Genere in cui il giocatore deve risolvere rompicapo che possono essere di vario natura e difficoltà. In genere sono giochi in cui il gameplay è prevaente, molti non presentano alcun traccia di narrazione, anche se di recente alcuni titoli che inseriscono una decisa componente narrativa hanno fatto la loro comparsa.

## (W)RPG: (western) role playing game, o, in italiano, GDR: gioco di ruolo (all'occidentale)

Derivanti da una reinterpretazione dei giochi di ruolo da tavolo (TTRPG: tabletop role playing game), i titoli appartenenti a questo genere possono variare notevolmente tra loro, mantenendo, però, aspetti comuni o ricorrenti. In particolare: la storia tende ad avere un ruolo centrale nell'esperienza di gioco e i temi affrontati possono variare enormemente, spesso l'inizio del gioco presenta un segmento di creazione del/della protagonista, in cui il giocatore può personalizzare le fattezze e le abilità iniziali del personaggio, il fatto che i personaggi utilizzabili dal giocatore (e talvolta anche gli npc) abbiano un livello incrementabile e che a questo livello siano legati una serie di parametri e abilità che gli consentono di essere più o meno efficaci durante il corso dell'avventura. Inoltre, spesso, il giocatore si troverà a controllare un cosiddetto “party” (traducibile con “squadra” in questo caso) di personaggi, le cui dinamiche di gruppo sono rilevanti sia a livello narrativo che di gameplay.

*Questo genere, nel corso del tempo, è stato declinato in una varietà di sottogeneri per esempio:*

## Action RPG: RPG d'azione

Genere derivante dall'incontro tra RPG e giochi d'azione. Si avvale di peculiarità dei GDR, come livello dei personaggi e abilità, unendole ai ritmi tipica dei giochi d'azione, spesso inserendo elementi da shooter (dunque alla presenza di elementi





propri degli sparatutto in prima o terza persona.

### Isometric/2.5d RPG: giochi di ruolo isometrici o in 2.5 dimensioni

La principale peculiarità di questo sottogenere sta nel posizionamento della telecamera che mostra la mappa con una prospettiva isometrica (dunque una sorta di panoramica).

### JRPG: japanese role playing game

Sebbene abbia diversi aspetti in comune con il GDR sopra descritto, questo sottogenere, tende ad avere una serie di peculiarità aggiuntive, la più evidente delle quali è il combattimento strutturato a turni e non in tempo reale, sebbene di recente alcune saghe storiche, riconducibili a questo genere, abbiano implementato sistemi di combattimento in tempo reale più simili a quelle dei giochi d'azione. Altra caratteristica tipica, in opposizione al WRPG, è la tendenza a fornire personaggi premade, dunque a non comprendere una creazione del personaggio ad inizio gioco.

### MMORPG: massive multiplayer online role playing game

Genere che, di solito, pur essendo abbastanza aderente alla definizione di GDR data sopra, ha la peculiarità di poter essere giocato solo online, in genere con centinaia di altri giocatori. Spesso questo tipo di giochi spingono i giocatori ad unirsi in gilde per affrontare le missioni proposte, facendo dell'elemento social una caratteristica importante del genere.

### Souls like

Genere relativamente recente che indica una tipologia di giochi che ha come peculiarità principali: difficoltà elevata, elementi da RPG (livello del personaggio, equipaggiamento etc...), esperienza del personaggio che può essere persa con la morte del personaggio (e successivamente recuperata a determinate condizioni), trame e ambientazioni spesso oscure e goticheggianti, boss fight estremamente impegnative.

*Questa voce conclude la breve panoramica dei sottogeneri degli rpg.*

### Shoot 'em up

Genere molto simile al FPS in quanto ad ambientazioni e gameplay generale (aree di conflitto armato e livelli che per essere completati richiedono di sconfiggere orde di nemici) ma che al contrario del FPS non è mai in prima persona e tende ad avere un ritmo molto più frenetico. Può essere declinato in vari modi, per esempio, un sottogenere rilevante è quello dello sparatutto a scorrimento, il quale, pur non vedendo modifiche sostanziali di gameplay tende ad avere un ritmo frenetico al limite del confusionario.

### Simulativo

I titoli appartenenti a questo genere, come suggerisce il nome, tentano di dare un'esperienza di gioco che ricalchi il più fedelmente possibile quella esperienza



nella realtà. Anche in questo caso le declinazioni possibili sono molte: i giochi sportivi o di guida, per esempio, spesso rientrano in questa categoria. Negli ultimi anni, i maggiori titoli riconducibili a questa categoria sono diventati titoli di rilievo sulla scena degli esport.

## Strategico

Genere in cui il/i giocatore/i devono, tramite decisione di mosse limitate ovviamente dalle regole del gioco stesso, eseguire una tattica (o strategia) per arrivare alla vittoria. Questo tipo di genere è ampiamente diffuso anche nei giochi da tavolo (un esempio iconico: gli scacchi). Nel caso dei videogiochi si tende a suddividere ulteriormente in giochi strategici in tempo reale (RTS: real time strategy) o a turni (TBS: turn based strategy). Mentre nel secondo caso il tempo di gioco è suddiviso in turni, in cui ogni partecipante può svolgere determinate azioni, nel primo il tempo scorre semplicemente e tutti i partecipanti possono svolgere azioni contemporaneamente.

## Stealth

Genere in cui il core del gameplay ruota attorno al non essere individuati dagli antagonisti. Derivante da giochi d'azione e sparatutto, il genere stealth si distacca, però, con decisione da essi in quanto sostituisce alla frenesia tipica di quest'ultimi un ritmo molto più lento ed un gameplay ragionato.

## Survival

Genere assimilabile per molti versi ad un gestionale, dunque dove la raccolta e l'utilizzo di risorse sono centrali per soddisfare l'obiettivo del gioco, con la differenza che tutti i titoli facenti parte di questa categoria hanno come obiettivo la sopravvivenza, appunto, del personaggio controllato dal giocatore, il più a lungo possibile, in un ambiente, di solito, naturale, più o meno ostile. Generalmente questa tipologia di giochi tendono a dover essere giocati online, in solitaria o con altri giocatori.

## Text adventure/graphic adventure

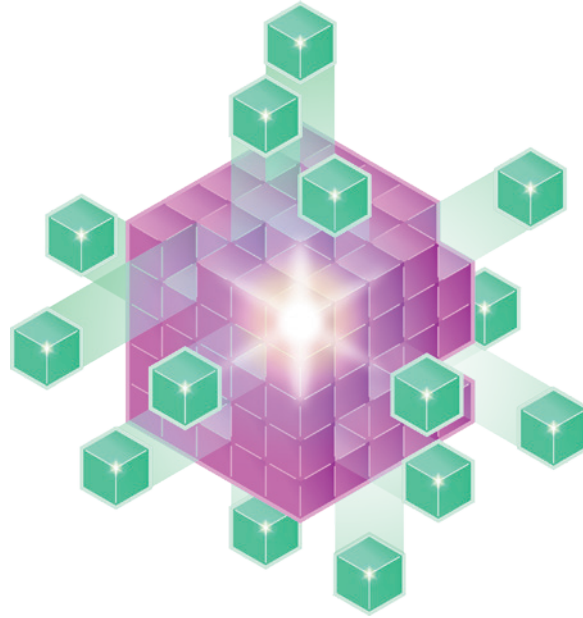
Questi due generi derivano strettamente uno dall'altro (con la text adventure che può essere vista come "genitore" dalla graphic adventure) si può dire abbiano i punti salienti in comune: la narrazione come parte preponderante dell'esperienza di gioco e il fatto che la narrazione stessa possa cambiare a seconda delle scelte che il giocatore fa durante il corso dell'avventura (choice based adventure). La differenza maggiore è che la text adventure può essere composta anche solo da testo appunto: deriva infatti dai libri interattivi o libri a bivio, dove il lettore in determinate circostanze dovrà scegliere tra più opzioni cosa far fare o dire al protagonista, con esiti diversi a seconda della scelta fatta. La graphic adventure d'altra parte rappresenta un passo più deciso per staccarsi dal solo testo e andare invece verso una narrazione più essenzialmente videoludica, sfruttando dunque tutti i vantaggi che il medium videogioco può offrire: mappe 3d, musica, voci dei personaggi etc ...



# Comparto tecnico

## Fps

Frame per second: indica quanti fotogrammi vengono visualizzati in un secondo determinando la fluidità del gioco a schermo. Un valore che rende una buona fluidità per la maggior parte dei videogiochi è compreso tra i 30 e i 60 fps.



## Vr

Virtual reality o realtà virtuale in italiano. Giochi che possono essere giocati solo attraverso l'uso di un visore abbinato a console o pc. Indossare il visore fa sì che il giocatore si trovi immerso, almeno a livello visivo, nel gioco o prodotto di cui sta facendo esperienza. Usato anche al di fuori del campo videoludico è però forse in quest'ultimo che si stanno facendo le maggiori sperimentazioni al riguardo.





# Design



## Ad episodi

Indica un titolo in cui una storia unitaria viene narrata in più episodi piuttosto che in una singola uscita. È bene non confondere la narrazione ad episodi con la saga: nel primo caso infatti la storia narrata è comunque riconducibile ad un unico titolo, mentre in una saga ogni titolo va considerato come un gioco a sé.

## Open world

Indica che la mappa del modo di gioco è liberamente esplorabile fin dall'inizio e non è compartimentata in livelli distinti ma costituita da un ambiente, praticamente, continuo.

## PvP, PvE: Player vs Player e Player vs Environment

Indicano se il gioco vede i giocatori sfidarsi tra loro (nel primo caso) o se il giocatore (o i giocatori e in questo caso si parla di "coop" abbreviazione per "cooperative", con i giocatori che dunque collaborano tra loro) sfidano il computer (nemici controllati dalla cpu o ostacoli o sfide di ogni sorta ma comunque controllate dalla cpu). Alcuni giochi possono prevedere un misto di entrambe queste modalità di gioco.

## Sandbox

Indica un titolo in cui gli obiettivi non vengono imposti dal gioco ma possono essere decisi dal giocatore stesso. Non ci sono molti titoli puramente sandbox ma svariati titoli fanno sì che questo elemento possa diventare prevalente al loro interno, garantendo un'elevata longevità al titolo.

## Single player, multiplayer, MMO

I tre termini in considerazione (dove MMO sta per massive multiplayer online) indicano rispettivamente: un gioco che può essere giocato da un solo giocatore, un gioco che può essere giocato da più giocatori in locale o online ed un gioco che può essere giocato da un elevato numero di giocatori contemporaneamente, ma solo online. Molti giochi possono avere sia modalità single player che multiplayer.

## Stealth

Sezioni di un titolo in cui bisogna tentare di raggiungere l'obiettivo proposto senza fare individuare il/la protagonista dagli avversari.

## Story driven

Indica un titolo in cui gli obiettivi del gioco e, spesso, le azioni del giocatore sono strettamente legati allo svolgersi della storia narrata.

## Telecamera in prima/terza persona

Indica il tipo di inquadratura attraverso cui il giocatore esperisce il gioco. La telecamera in prima persona simula all'incirca il punto di vista del personaggio, e tende dunque a garantire un'esperienza più immersiva, sebbene meno dinamica e più limitante sotto certi aspetti. La telecamera in terza persona di solito inquadra il personaggio da sopra la spalla e permette di avere una visuale decisamente più ampia della mappa.



## Telecamera libera/fissa

Nei titoli non in prima persona è possibile avere la cosiddetta telecamera fissa o la telecamera libera. In genere nei giochi in terza persona la telecamera è libera, può cioè essere ruotata sui due assi, anche se in genere su quello verticale entro certi limiti, in qualunque momento dal giocatore, in modo che possa avere la visibilità migliore possibile. In altri casi la telecamera è fissa: ciò vale a dire che il giocatore non può in alcun modo muoverla e dunque può osservare l'area di gioco solo dalla prospettiva che gli sviluppatori hanno deciso in fase di level design. In genere la telecamera, in questi casi, nelle sezioni ambientate in esterna o comunque in mappe di grande dimensioni, tende ad essere posta in modo da dare una visuale panoramica, dunque ad essere collocata in alto con un'angolazione tale da dare la visuale d'insieme maggiore possibile. Quando invece si pone il caso di una sezione in un interno o in un'area molto circoscritta, non è raro, ma ovviamente anche in questo caso la scelta può variare a seconda del design del gioco, che la telecamera venga posta anche ad altezza spalla o testa dei personaggi. Bisogna notare che, spesso, anche nei giochi a telecamera fissa questa è programmata comunque per seguire il personaggio, entro certi limiti, quando il giocatore lo muove nell'area di gioco: ciò avviene per consentire agli sviluppatori di creare mappe più vaste di una singola inquadratura per esigenze di design.

## Turn based/real time

I giochi che sono turn based vedono i giocatori, o il/i giocatori e la cpu alternarsi nell'eseguire azioni, come spesso avviene, per esempio, in molti giochi da tavolo. Questo tipo di giochi tendono ad avere ritmi più lenti e a richiedere maggiore ragionamento, piuttosto che buoni riflessi. I giochi in real time vedono le azioni del/dei giocatore/i e/o della cpu avvenire in tempo reale appunto. Questo tipo di giochi tendono a privilegiare un'azione più dinamica e a mettere alla prova prontezza e riflessi dei giocatori.

**Questo ebook è gratuitamente scaricabile. Per fare questo e renderlo possibile ci vuole impegno e fatica, insomma lavoro!** Se pensi che tutto ciò meriti una ricompensa o un gesto di solidarietà, puoi contribuire a sostenere Letter@21. **Donando direttamente online su [www.lettera21.org](http://www.lettera21.org) utilizzando il sistema per transizioni sicure PayPal.**

**SOSTIENICI DONA ORA**

**Oppure tramite bonifico**

**c.c. bancario UNICREDIT: IBAN IT66X0200801109000002241955**

**intestato a:** ETA BETA Società Cooperativa Sociale; LUNGO DORA VOGHERA 22 – 10153 TORINO

**Causale:** Donazione a sostegno di Letter@21

- **Le donazioni sono libere e consentono l'acquisto di materiale e a sostenere le attività di supporto ai partecipanti.**

Puoi sostenerci anche dimostrandoci la tua amicizia seguendo i nostri Social.



# Slang



## Afk

Acronimo inglese che sta per “away from keyboard”. Diffusosi nei giochi online, è un modo per segnalare agli altri giocatori che non si è o sarà in grado di eseguire azioni nel gioco, in quanto si è o sta per essere lontani dalla periferica che lo consentirebbe, per un certo periodo di tempo, di solito breve.

## Boss

Parola usata per indicare nemici particolarmente forti e al cui confronto non è, di solito, possibile sottrarsi, spesso posti a sancire una soluzione di continuità negli eventi narrati dalla storia del titolo. Da qui anche il concetto di mini boss, generalmente più facile da affrontare, ma anche di boss opzionale, generalmente meno direttamente collegato alla trama principale della storia del titolo ma molto forte, o ancora di boss finale che indica l'avversario posto come ultimo prima della fine della storia di un titolo.

## Buff

Termine con cui si indica che un elemento in un gioco (un'arma, un'abilità, una carta etc...) è stata potenziata dagli sviluppatori, spesso perché magari poco usato nella forma precedente.

## Button mashing

Pratica tipica dei giocatori alle prime armi con un titolo per cui i suddetti giocatori premono tasti a caso e con una certa foga nella speranza di ottenere buoni risultati. Questa pratica è generalmente limitata a titoli il cui ritmo sia frenetico, piuttosto che a quelli più ragionati come i turn based e, probabilmente, raggiunge il picco nei picchiaduro.

## Camping

Tattica usata in particolare nelle partite di FPS online in cui un giocatore si posiziona, magari nascosto, in un punto, spesso in cui c'è molto passaggio di giocatori, nella mappa, e rimane immobile ad aspettare che i suoi avversari transitino nei suoi pressi per eliminarli non visto. Questa pratica seppur diffusa è alquanto mal vista, in quanto tende a frustare le vittime del camping. In italiano è anche detta “camperare”.

## Cheater

Una persona che usa “cheats”, dunque che bara, nei giochi online.

## Completionist

Indica un tipo di giocatore che tende a voler completare tutte le sfide e gli obiettivi che un titolo ha da offrire.

## Critical

In genere definisce un attacco che infligge più danni del normale. Mutuato originariamente dai GDR, dove ogni attacco aveva una percentuale di essere un critico.





## Craftare

Termine usato per indicare la creazione in game di oggetti di vario tipo: equipaggiamenti, utilizzabili etc... in genere utilizzando risorse in game. Componente che è possibile trovare in modo più o meno prevalente, in vari generi videoludici: dai giochi di ruolo, ai survival, e persino in alcuni giochi di carte. Adattamento dall'inglese del verbo "craft" che si potrebbe tradurre con "creare (un oggetto)".

## Damager

Termine usato in alcuni generi di gioco (in genere MMORPG, MOBA o RPG) per indicare quei personaggi con uno skill set e parametri incentrati sull'infliggere danni ingenti ai propri avversari a fronte però, in genere, di valori di difesa molto bassi e dunque al rischio di essere sconfitti in pochi colpi.

## Demo, alpha, (open/closed) beta, early access

**Demo:** una demo è una versione di un gioco appena uscito o che uscirà a breve, in genere gratuita, in cui il giocatore può giocare una sequenza del titolo per farsi un'idea al riguardo.

**Alpha:** la versione alpha di un gioco è una versione ancora lontana dal prodotto finale che in genere viene usata dagli sviluppatori per testare il gioco stesso, principalmente all'interno della casa di sviluppo stessa. Raramente giochi in questo stadio vengono rilasciati per essere testati da utenti esterni alla casa di sviluppo.

**Beta:** la versione beta di un gioco è una versione ancora non finita ma decisamente più solida dell'alpha e dunque spesso viene usata come versione su cui far fare testing ad una cerchia selezionata di giocatori (closed beta) o più ampia e diffusa (open beta). Questo serve agli sviluppatori non solo per iniziare a raccogliere il feedback dei giocatori ma anche per testare il gioco in condizioni di utilizzo reale.

**Early access:** anche detto "accesso anticipato". È una versione del gioco che gli sviluppatori possono decidere di mettere in commercio per ulteriore testing. Di solito è una versione successiva alla beta, quindi una buona parte dei bug dovrebbero essere stati trovati e risolti, ma è prima della versione che verrà rilasciata al lancio. Anche in questo caso è spesso utilizzata per ulteriore testing, volto al debugging, e raccolta di feedback degli utenti.

## Esport: electronic sport

Indica competizioni di livello professionistico, semiprofessionistico e amatoriale di titoli videoludici. Generalmente sono esport giochi multiplayer, per esempio simulativi sportivi, ma anche picchiaduro, MOBA, RTS e altri ancora. I tornei di esport possono essere organizzati online e/o dal vivo, vedono la presenza di arbitri, sono trasmessi in streaming e le partite vengono commentate e analizzate durante l'evento stesso, così come accade per gli sport tradizionali.

## Free to play (pay to win)

"Free to play" indica quei giochi scaricabili gratuitamente, mentre "pay to win" è un'aggiunta spesso fatta dalle community, volta a mettere sotto accusa il fenomeno diffuso per cui giochi che, pur essendo gratuiti da scaricare, richiedono poi costanti micro transazioni da parte dei giocatori per rimanere competitivi.



## Gameplay

Insieme delle meccaniche di gioco presenti in un titolo. Dunque, per così dire, ciò che un giocatore può fare all'interno di un titolo e come può farlo.

## Game devs

Abbreviazione di "game developers" indica genericamente coloro che si occupano di sviluppare videogiochi, dai programmatori agli artisti, dai game designer ai tecnici del suono etc.

## Headshot

Termine che indica, in titoli con armi da fuoco generalmente, un colpo alla testa di un avversario.

## Healer

Termine usato in alcuni generi di gioco (in genere MMORPG, MOBA o RPG) per indicare quei personaggi con uno skill set e parametri incentrati sul curare altri personaggi: la parola è infatti mutuata dall'inglese e deriva dal verbo "heal", "curare", da cui "healer", "guaritore/guaritrice". Spesso questo tipo di personaggi rientrano nella macrocategoria dei cosiddetti "support", personaggi volti al supporto all'interno di un party, cioè gruppo di più personaggi.

## Laggare

Termine adattato dall'inglese "lagging" usato per indicare un ritardo nella ricezione di input, video e audio in un gioco online dovuto, di solito, ad una connessione non molto performante o sovraccarica.

## Lootare

Indica l'azione del raccogliere oggetti di gioco (equipaggiamenti, utilizzabili, materiali etc...) da contenitori posti nella mappa di gioco o lasciati indietro da avversari sconfitti. La parola è un adattamento dall'inglese "loot": "bottino".

## Nerf

Termine con cui si indica che un elemento in un gioco (un'arma, un'abilità, una carta etc...) è stato depotenziato dagli sviluppatori, spesso perché considerato troppo potente o non interessante per il gameplay di un titolo.

## Noob

Pronuncia in slang della parola inglese "newbie" ossia "pivello", "principiante", "nuovo arrivato", talvolta resa anche in italiano con "nubbo", indica comunque qualcuno che è alle prime armi con un certo titolo.

## Npc

Non playing character indica tutti i personaggi controllati dalla cpu.

## Pc

Playing character indica il/i personaggio/i controllati dal giocatore.



## Pre order

L'acquisto di un gioco in pre order prevede che il compratore acquisti il prodotto prima della data d'uscita dello stesso. Spesso acquistare un gioco in pre order può far sì che l'acquirente abbia contenuti aggiuntivi e inoltre, nel caso delle copie digitali, che possa iniziare a scaricarlo, ma di solito non a giocare, prima della data d'uscita in modo da avere il gioco pronto per essere giocato il giorno stesso dell'uscita.

## Pro player

Abbreviazione di "professional player": indica quei giocatori che guadagnano partecipando a tornei e competizioni di esport ma anche, per estensione, giocatori particolarmente bravi in uno o più titoli. Spesso usato insieme al titolo di un gioco "pro player di ...".

## Qte: quick time event

Sezioni in un videogioco in cui delle combinazioni di tasti devono essere premuti dal giocatore entro un limite di tempo, di solito molto ridotto.

## Quest, main quest, sub/secondary quest

Termine mutuato dalla letteratura, designa un incarico, una missione che il giocatore può o deve portare a termine per andare avanti nel gioco e/o ottenere ricompense. Con main quest si intendono quelle quest che sono pertinenti alla trama principale del gioco e che quindi devono essere completate per poter andare avanti nella storia del titolo. Con sub/secondary quest si intendono le missioni opzionali, dunque non strettamente necessarie per completare la trama principale del titolo. Spesso sono proprio le quest di questa categoria ad essere più difficili e/o ad offrire le ricompense migliori.

## Rage quit

Termine usato per indicare chi abbandona una sessione di gioco in preda alla rabbia e alla frustrazione, spesso accompagnando la cosa con gesti di stizza più o meno evidenti (lancio del controller, pugni al muro etc...). Spesso chi fa rage quitting è oggetto del ludibrio degli altri giocatori.

## Raid

Parola usata per indicare, di solito in titoli MMORPG, un ampio gruppo di giocatori che, giocando di squadra, affrontano missioni particolarmente ardue per avere occasione di ottenere bottino di qualità elevata.

## (One)Shottare/(one)shottato

Termine che indica l'uccisione di un personaggio (pc o npc) in un solo colpo. Può essere usato in vari tipi di gioco dove il danno sia variabile e dipenda in larga parte dal livello del personaggio e dall'equipaggiamento usato.

## Skillato

Calco dall'inglese "skilled" "abile". Viene usata per indicare un giocatore bravo in





un gioco o in particolari sezioni di gioco.

### Skill tree

Termine usato per indicare in alcuni casi la struttura del menù in cui il giocatore può scegliere quali abilità del personaggio sbloccare. Così definito per via della forma dello schema ramificato in quei giochi in cui la progressione delle abilità del personaggio non sia obbligato bensì parzialmente o totalmente libero. Tali schemi possono avere varie forme ma spesso si tende a raggrupparli sotto la dicitura “albero delle abilità”, in inglese “skill tree” appunto.

### Streamer

Uno o una streamer è un giocatore/giocatrice che mostra le proprie sezioni di gioco in streaming, dunque in tempo reale, e con cui, nel mentre, gli spettatori possono interagire tramite chat.

### Tank

Termine usato in alcuni generi di gioco (in genere MMORPG, MOBA o RPG) per indicare quei personaggi con uno skill set e parametri incentrati su alti valori di difesa e la capacità di assorbire moltissimi colpi prima di essere sconfitti: in genere nel party ricoprono la funzione di combattenti di prima linea, che attira su di sé gli avversari per proteggere i suoi compagni. La parola, in prestito dall'inglese, tradotta alla lettera significa “carro armato”.

# Letter@21

*Direttore Responsabile*  
Paolo Girola

*Coordinamento redazionale*  
Rosetta D'Ursi

**Per questo e-book**

*Testi: Lorenzo Cicchini e Redazione*

*Ideazione, Grafica e impaginazione*  
Eta Beta SCS

**Referenze fotografiche**

**Unsplash.com**

- Photo by Ali onehor on Unsplash (Foto di copertina)

**Pixabay.com**

- Foto di OpenClipart-Vectors da Pixabay (Indice)

- Foto di OpenClipart-Vectors da Pixabay (Pg. 6)

- Foto di Pixaline da Pixabay (Pg. 6)



**UNIONE EUROPEA**

Fondi Strutturali e di Investimento Europei

Progetto cofinanziato dall'Unione Europea - Fondi Strutturali di Investimento Europei  
Programma Operativo Città Metropolitane 2014-2020

# Letter@21

Supplemento a ETA Beta Magazine <http://magazine.etabeta.it>

Rivista telematica e periodica registrata c/o il Tribunale di Torino, autorizzazione n.173/2016  
RG n. 4564/2016

Per le riproduzioni grafiche proprietà di terzi inserite in quest'opera ETA BETA SCS è a disposizione degli aventi diritto non potuti reperire.

**ETA  
BETA**

ETA BETA SCS

L.go Dora Voghera, 22 - 10153 Torino

Tel.: +39 011 8100211 - Fax: +39 011 81 00250

Partita I.V.A. 05328820013





**UNIONE EUROPEA**

Fondi Strutturali e di Investimento Europei

Progetto cofinanziato dall'Unione Europea - Fondi Strutturali di Investimento Europei  
Programma Operativo Città Metropolitane 2014-2020