



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Lingue, economie e
istituzioni dell'Asia e dell'Africa
Mediterranea

Tesi di Laurea

**Storia e sviluppo del videogioco e del
mercato videoludico, con particolare
attenzione alla community cinese e
repertorio terminografico
italiano - cinese**

Relatore

Ch. Prof. Franco Gatti

Correlatore

Ch.ma Dot.ssa Alessia Iurato

Laureando

Andrea Borzi

Matricola 874755

Anno Accademico

2020 / 2021

前言

本学位论文分析了电子游戏的发展历史，由三个部分组成，分别为：媒体的进化，经济方面和市场发展方面，以及在竞争下的出现。此外，还将分析电子游戏的成本和收益，以及它对全球市场和中国市场的影响。该分析将提供与游戏世界相关的意大利-中国术语库，包括视频游戏社区常用的术语以及与之相关的市场特定术语。

第一部分，分为三章，分析了从全球范围内到中国市场的电子游戏、电子游戏市场和电子竞技领域的发展。

第一章从媒体文化和经济方面分析了电子游戏在全球范围内的发展，通过提供一些公司的发展史和游戏开发商在全球市场的收入数据，为读者提供大量完整的数据，以便了解哪些方面促成了这种现象。

第二章重点关注最具竞争力的电子游戏市场（电子竞技），该市场与电子游戏市场平行，为一种新的“运动赛道”奠定了基础。分为渴望比赛并证明自己为世界上最好的“运动员”以及聚集在一起观看并为他们最喜欢的团队助威的用户。此外，分析了其主要收入来源，以及上述市场发展的数据。

第三章分析了中国游戏市场发展的特殊性和多样性。特别是分析了电子游戏媒体在中国市场的出现和发展方式，并与全球市场相比较。它分析了中国电子游戏的竞争方面、中国社会对它的看法、所产生的文化影响以及中国玩家和观众喜爱的游戏类型。最后，分析了政府与电子游戏之间的关系，相关法律、以及中国用于制作游戏的成本。

第二部分包括术语库，由术语卡和书目卡组成。

最后在第三部分，插入了两个意大利-中国和中国-意大利词汇表，带有字符和拼音，以方便查阅文中介绍的术语。

电子游戏市场诞生和发展大概不过五十年时间，已在全球范围内拥有极其重要的市场。

考虑到这一点，我认为分析哪些原因是导致媒体如此快速增长以及发生了什么导致诞生了视频游戏行业是很重要的。

因此，我将论文分成三个不同的章节，从制作和竞争两个方面全面解析全球电子竞技游戏的情况，并将注意点集中在当今世界上拥有最大市场份额的国家。

我将电子游戏的历史划分为七个不同的事件，重点关注 Atari 的诞生和推销家用游戏机的想法，因为这些事件几乎标志着电子游戏的发展历程，

我将从任天堂开发的第一款游戏机 Nes 说起，因为没有它的话，今天的游戏市场可能就不会存在。

第三个事件以任天堂唯一的竞争对手世嘉的诞生开始，该竞争对手引发了所谓的“游戏机大战”，即引导玩家选择特定游戏平台继而引起别的游戏公司加快开发新的游戏，从而优化游戏市场。

第四个事件与第三个事件平行，标志着 PC 作为游戏平台的重生，通过创始人 Id Software 进行的研究以及 Wolfenstein 和 Doom 的发布，打开了游戏世界三维概念的大门。与此同时，任天堂和英国小型软件公司 Argonaut 通过合作同样的项目也在该层面上进行开发。

第五事件分析了以客厅娱乐为发展基础出现的两家游戏开发商的发展情况，即索尼和 Playstation 的诞生。

第六次事件以微软为主角，它试图进入市场，推出了自己的产品方案，即 Xbox，同时也增加了消费者对其 PC 世界的关注和增加了 Gamepass 服务的开发，目前为行业内提供着最广泛的服务

最后，我们分析了 Steam 和介绍了 PC 为目前用户使用率最高的平台，使其成为当今游戏机行业内强有力的竞争者。

随后，我还提供了整个行业的年收入数据，该行业现如今已超过电影和音乐行业的分量，定义为世界上最大的媒体娱乐市场。其影响不仅可用作娱乐，还可作为介绍故事，分享想法和世界观的媒介。此外，我还重点介绍了近年来发生的一些公司并购交易，包括最近被微软收购的动视，来强调目前视频游戏公司在市场的价值。

第二章讨论竞技游戏的演变以及随后出现的有关电子竞技的比赛。电子游戏之间的竞争比赛使国际社会交流变得更加频繁，世界各地的玩家都创建了论坛，为新人提供建议和帮助。

最初，人们只是第一次尝试性的举办一场游戏的竞技比赛，方便让玩家们可以聚集在一起玩的地方，然后发展成游戏锦标赛的举办，越来越多重要的赞助商承担比赛的成本，最重要的是为世界上最好的队员们提供了比赛奖金。在同一时期，Tresher、Fatal1ty 或 Daigo 等人物开始出现，这些队员们不仅展示了他们令人难以置信的技能，也让我们认识了新的游戏方式。

然后我们讨论了电视等媒体（例如 MTV）对电子竞技的兴趣，以及他们如何试图将其转变为适合所有人的媒体娱乐活动。虽然“全球体育运动”的推广的失败和暂时停滞，但该行业仍在全球许多国家中呈上升趋势。

第三阶段包括通过两个电子竞技游戏的再诞生：著名的暴雪星际争霸的发布以及新的流媒体平台 Twitch 的诞生。

今天属于亚马逊的平台 Twitch.tv 已成为电子竞技之家，拥有成千上万的用户，他们可以自由分享他们的游戏，关注和资助他们心爱的流媒体。此外，Twitch 被证明是打破 2019/2020 年大流行造成的部分孤独感的最佳解决方案。这一款在 2008 年诞生的平台上，用户以指数级增长。

最后我们来谈谈 Moba，这是由国际社会共同开发出的电子游戏，并发展成为现在世界闻名的游戏，如英雄联盟和 Dota 2。它们变得如此重要，以至于它们不仅塑造了竞争场景，而

且塑造了共同的理念。比如英雄联盟尽最大地利用其可支配的配置和资源（例如 Netflix 系列要求 Imagine Dragons 为他们创作歌曲）

如果本章的开头部分我们观察这个世界的演变从第一次大家举办线下的游戏比赛，发展到世界各地组织举办的大型游戏竞技赛，那么下半部分的重点是围绕这些竞争比赛周围的可能性、收入和行业。

第三章最后分析了中国接近这个电竞世界的方式。尽管在日韩的影响下才接触到了电子游戏，但它为自己设定了目标，在发展第三产业中包含竞赛比赛中，从而战胜了竞争对手，进入电子竞技活动的中心。

我认为分析中国电子游戏出现和发展历程很重要，因为存在的关系以政府愿景的双重性为标志：一方面，它们被视为经济增长的形式。另一方面，国家又将游戏比作毒品，能够伤害中国年轻人的身心健康，继而限制游戏的发展

尽管一方面试图控制和审查越来越多的游戏，但另一方面，又推动自主创新的游戏，最重要的是推进了电子竞技市场的发展。该市场自 2003 年以来一直被视为一项国家运动，并且 2016 年出现了以电子竞技为科目的大学专业。

最后，我想研究外国游戏制作公司与中国重要的游戏公司的关系（尤其是腾讯），因为它们代表了国际游戏市场的重要一员。并且现在许多成功的游戏来自中国，表明中国开发者所创作的游戏越来越受到国际市场的关注。

本文的最终目的是展示电子游戏市场今天所拥有的增长、重要性和实力，以及亚洲国家，尤其是中国正在如何发挥其潜力并利用这个市场来增强自己在世界市场的重要地位。

INDICE

前言	3
Indice	7
Prefazione	9
Sezione 1	11
Capitolo 1	12
1. Le origini	12
1.1 Atari e la nascita dei cabinati	13
1.2 Il Modding	15
1.3 Nintendo e l'ascesa di Mario	16
1.4 Sega entra nei "giochi"	20
1.5 Rating	22
1.6 La Terza Dimensione e il Multiplayer	23
1.7 Sony e la Playstation	27
1.8 Microsoft, L'Xbox e l'online	30
1.9 Steam e il Pc Gaming	32
2. Il mercato videoludico	35
2.1 Introiti e Numero di Console	36
2.2 Acquisizioni	37
Capitolo 2	39
1. Ready, Set, Fight!	39
1.1 Generi e Titoli	39
1.2 Primi passi verso la community	41
1.3 Le Fondamenta dell'eSport	43
1.4 Il Crollo	47
1.5 Twitch.tv	49
1.6 I Moba e la concretizzazione dell'eSport attuale	52
1.7 E i Picchiaduro?	56
2. Costi e Introiti	57
3. Mobile Gaming e l'eSport	60
Capitolo 3	62
1. Quando arriva?	62
1.1 Rimozione del divieto di vendita delle console	66
1.2 Salvaguardia dei giovani e regolamentazione sui giochi	67

2. Cina, online ed eSport	71
3. Aziende e Videogiochi: i maggiori competitor e quali titoli influenzano il mercato	73
Conclusione	78
Sezione 2	80
Schede Termiografiche	81
Schede Sitografiche	158
Sezione 3	161
Glossario Italiano-Cinese	162
Glossario Cinese-Italiano	165
Bibliografia	169
Sitografia	170

Prefazione

La presente tesi di laurea, divisa in tre sezioni, analizza la storia del videogioco, sotto l'aspetto evolutivo del media, l'aspetto economico e lo sviluppo del mercato, nonché la creazione del circuito competitivo. Inoltre, intende analizzare i costi e i guadagni annessi, nonché l'impatto che ha avuto su scala globale e nel mercato cinese. L'analisi è di supporto ad un repertorio terminografico italiano-cinese relativo al mondo videoludico, che comprende termini di uso comune della comunità videoludica e termini specifici del settore e del mercato ad esso collegato.

Nella prima sezione, divisa in tre capitoli, si analizza lo sviluppo del Videogioco, del mercato videoludico e dell'ambito eSport avvenuta prima su scala globale, successivamente nell'ambito cinese.

Nel primo capitolo si analizza lo sviluppo del videogioco in ambito globale, sotto l'aspetto culturale ed economico del media, al fine di fornire ai lettori dati inerenti ai grandi cambiamenti avvenuti, atti a comprendere quali aspetti abbiano contribuito alla realizzazione di questo fenomeno di massa, e dati inerenti agli introiti che oggi compagnie e sviluppatori con anni di esperienza riportano sul mercato globale.

Il secondo capitolo si concentra sul più emergente mercato del competitivo videoludico (eSport), che muovendosi parallelamente a quello videoludico, pone le proprie basi su una nuova forma di "circuito sportivo", divisa tra "atleti" desiderosi di fronteggiarsi per dimostrare di essere i migliori del mondo, e utenti che si radunano per assistere a questi eventi e parteggiare per i propri team preferiti. Inoltre, si analizzano le principali fonti di ricavo, nonché le cifre investite per lo sviluppo di tale mercato.

Nel terzo capitolo si analizzano i peculiari e repentini fenomeni di sviluppo avvenuti nel mercato cinese. In particolar modo, si analizza il modo in cui il media videoludico sia penetrato e si sia sviluppato all'interno del mercato cinese, quali settori abbia interessato maggiormente e come esso si ponga nei confronti del panorama internazionale. Si analizza l'aspetto competitivo del videogioco in Cina, il modo in cui viene percepito dalla società cinese, l'impatto culturale che esso ha, il mercato sviluppatosi intorno al mondo del competitivo e le tipologie di giochi preferite dai giocatori e dal pubblico cinese. Infine, si analizza il rapporto che esiste tra governo e videogioco, analizzando la legislazione in merito, nonché i canoni utilizzati per la produzione dei giochi in Cina.

La seconda sezione prevede un repertorio terminografico, composto da schede terminografiche e da schede sitografiche, riguardante la terminologia utilizzata comunemente dai videogiocatori, il linguaggio tecnico degli atleti eSport e più in generale termini ormai legati indissolubilmente all'ambiente del videogioco. Le schede terminografiche contengono le informazioni fondamentali riguardo ognuno dei termini presentati, tra cui la definizione, i contesti d'utilizzo, eventuali varianti sinonimiche e l'eventuale equivalenza concettuale fra il termine italiano e quello cinese. Le schede sitografiche includono la raccolta sistematica delle fonti utilizzate nella stesura delle schede terminografiche. Nella terza sezione, infine, vengono inseriti i due glossari italiano-cinese e cinese-italiano, con caratteri e *pinyin*, per facilitare la consultazione dei termini presentati nella sezione precedente.

Sezioni 1

Capitolo 1

Come nasce il videogioco e come si è sviluppato il mercato.

Il termine “videogioco” è entrato ormai a far parte del vocabolario comune di quasi ogni individuo che sia nato a partire dagli anni 70 fino ad oggi, assumendo tutta una serie di sfaccettature che hanno segnato il passaggio da una concezione di mero svago ad un vero e proprio medium in grado di trasmettere messaggi, emozioni e far vivere ai giocatori di tutto il mondo, un’infinita possibilità di avventure.

Tra i tanti paesi che hanno partecipato allo sviluppo di questo medium, i principali attori sono certamente Nord America e Giappone, che fin dagli anni ‘80 hanno segnato, con le loro idee e con l’intento di rendere il medium sempre più realistico e coinvolgente, le fasi che hanno portato il videogioco ad essere ciò che conosciamo oggi, nonché ad essere i maggiori competitor del settore (considerando, ad esempio, la ventennale sfida che intercorre tra Sony e Microsoft nel campo delle console).

Ma alle grandi compagnie videoludiche, vanno affiancati i milioni di giocatori in tutto il mondo, che hanno partecipato al successo e allo sviluppo di questo settore, a partire dai primi Modder, che tramite la loro partecipazione attiva al miglioramento dei giochi hanno permesso la crescita di una *community* sempre più grande in cui ogni singolo individuo poteva aggiungere qualcosa di proprio e rinnovare la linfa vitale del gioco amato (un esempio concreto è *Doom*), fino agli atleti di eSport, che oggi riempiono interi stadi per quello che sta diventando un fenomeno sempre più importante, e con una risonanza tale da occupare una buona parte del mercato con ciò che definiamo “il competitivo videoludico”.

1. Le origini

Sebbene la nascita del videogioco risalga agli inizi degli anni ‘70, l’idea di un’interazione uomo macchina finalizzata ad una attività ludica nasce trenta anni prima. Nel 1952, Il dottorando presso l’università di Cambridge Alexander Shafto “Sandy” Douglas, decise, come parte della sua tesi, di creare e utilizzare sul computer EDSAC dell’università¹ un gioco.

¹ “EDSAC, nome completo Electronic Delay Storage Automatic Calculator, è il primo computer a programma memorizzato a grandezza naturale, costruito presso l’università di Cambridge, Inghilterra, da Maurice Wilkes e collaboratori al fine di fornire un servizio di computazione formale agli utenti”. - [EDSAC | computer | Britannica](#)

Il gioco era *OXO*, una trasposizione in virtuale del noto "Tris". Tramite l'uso del disco combinatore di un telefono e del tubo catodico che ne mostrava la matrice, era possibile inserire i comandi e giocare contro l'enorme calcolatore.

Sebbene l'esperimento sia stato un grosso successo, il gioco non venne mai pubblicizzato, né distribuito, lasciando il "titolo" nell'ombra e cedendo in questo modo la paternità del videogioco ad un altro fisico: William Higinbotham, creatore di *Tennis for Two*, considerato oggi il primo gioco elettronico ad aver utilizzato un display grafico².

1.1 Atari e la nascita dei cabinati.

Nel 1964, su invito di un proprio compagno di college, Nolan Bushnell si recò al centro informatico del suo campus, e qui entrò in contatto con *Spacewars*, un gioco per computer ideato due anni prima da Steve Russel, giovane studente del MIT, che decise con alcuni compagni di modificare alcuni computer per poterci giocare³.

Dal successo ottenuto da *Spacewars* nei vari campus universitari dell'epoca, Bushnell comprese l'opportunità economica che questi nuovi giochi potevano offrire. Nel 1972, insieme all'amico Ted Dabney, Bushnell fonda Atari, prendendo in prestito un termine proveniente dal gioco giapponese del Go. Nello stesso anno, in seguito all'assunzione di Al Alcorne, Atari cominciò lo sviluppo di una versione Arcade⁴ del *Table Tennis* di Magnovox Odyssey, chiamata *Pong*. Il successo riscosso dal primo cabinato di *Pong* portò Atari ad avere un guadagno di 2.3 milioni di dollari nel 1973 e alla realizzazione nel 1975 di una versione *Home* di *Pong*, che permetteva di giocare il titolo di successo comodamente a casa⁵.

Nel 1976 Bushnell vendette Atari alla società Warner Communications per una cifra che si aggirava intorno ai 30 milioni di dollari. Da lì a poco, Atari raggiunse il suo massimo successo, grazie, non solo ai cabinati, ma soprattutto al lancio nel 1977 dell'*Atari Video Computer System*, rinominato successivamente *Atari 2600*⁶.

² Oscillatore con Monitor da 5 Pollici. - [T42 - Tennis for Two | MEGA - Museum of Electronic Games & Art \(m-e-g-a.org\)](#)

³ È proprio in questi anni che il termine Hacker assume la connotazione legata al mondo informatico e dei computer. - [A Short History of "Hack" | The New Yorker](#)

⁴ Più comunemente chiamato in Italia cabinato per arcade o semplicemente cabinato.

⁵ <https://www.icrewplay.com/la-storia-di-pong-e-la-prima-console-atari/>

⁶ <https://www.atari65xe.com/the-history-of-atari/>

L'Atari 2600, nata dal progetto di Jerry Lawson, ideatore del *Fairchild Channel F*, segnò il passo decisivo allo sviluppo delle console casalinghe. Lawson, infatti cercò di realizzare un sistema programmabile basato su Rom⁷, che lo portò successivamente a sviluppare per Atari il primo sistema di cartucce videoludiche mai commercializzato. Fino ad allora i titoli disponibili venivano riprodotti su macchinari specifici, su cui si poteva giocare un unico gioco. Con il progetto di Lawson si arrivò a concettualizzare e realizzare il primo sistema in grado di riprodurre diverse Rom mediante il supporto di cartucce fisiche che venivano inserite all'interno della console. I dati dei giochi così non venivano più immagazzinati all'interno della console, bensì nelle cartucce, che, una volta inserite, avrebbero permesso alla macchina di accedervi e riprodurre i contenuti.

L'Atari 2600 venne commercializzata nel 1977 al prezzo di 199 dollari, il *bundle* conteneva la console insieme a due *joystick* e nove giochi. Nel corso dei successivi anni, Atari riscosse un grande successo sia sul piano degli *arcade*, sia sul piano delle console domestiche sfornando oltre 150 successi, tra titoli a sé stanti e *porting*⁸ dei titoli di punta per gli *arcade*.

Tra i tanti giochi si annoverano grandi classici come *Breakout* nel 1976, o ancora *Space Invaders*, nato nel 1978 ispirandosi proprio a *Breakout*. *Space Invaders* fu molto importante per l'epoca: fu il primo vero successo del mercato *arcade* giapponese, fu successivamente portato in Nord America proprio da Atari nel 1980 dando vita a quella che viene definita l'età dell'oro dei videogiochi *arcade* (da solo fatturò più di 500 milioni di dollari nell'arco di pochi anni)⁹. Fu il primo *porting* mai effettuato di un cabinato alla home console di Atari. Inoltre, portò anche alla creazione del primo evento videoludico mondiale¹⁰, sebbene fosse limitato prettamente al Nord America.

Nello stesso anno, un gruppo di programmatori di Atari, stanchi della politica dell'azienda che non dava i giusti riconoscimenti agli sviluppatori, decise di mettersi in proprio fondando Activision (tutt'ora una delle più importanti publisher videoludiche del

⁷ "Read Only Memory", memoria a sola lettura. - [ROM in Vocabolario - Treccani](#)

⁸ La portabilità (*porting*) è la proprietà di un sistema, tipicamente software, di poter essere utilizzato su diverse piattaforme. - [portabilità in "Enciclopedia della Scienza e della Tecnica" \(treccani.it\)](#)

⁹ [Atari 2600 - History of Video Game Consoles Wiki Guide - IGN](#) ; Netflix, High Score, ep. 1 Il boom e la crisi

¹⁰ Lo Space Invaders Tournament del 1980. - [La storia degli eSports: lo Space Invaders Championship - esportslife.it](#)

mondo). Ciò comportò la perdita della supremazia *software* di Atari, dando vita a nuovi sviluppatori pronti a creare e rilasciare i propri titoli sulla console di Atari.

Nel 1981, vennero rilasciati nuovi *porting* di *arcade*, tra cui *Missle Commando* e *Asteroids*, che continuarono ad incrementare la popolarità dei videogiochi. Nel 1982 venne rilasciata la versione casalinga di un noto cabinato nato nel 1980, *Pacman*. Il titolo mostrava delle pesanti limitazioni di tipo tecnico (palette di colori ridotte, intelligenza artificiale peggiore, ecc...) rispetto alla controparte *arcade*, sancendo l'inizio del declino della società in ambito videoludico, culminato l'anno successivo con il rilascio di *E.T L'extraterrestre*.

Il gioco, ispirato all'omonimo film di Steven Spielberg, è noto per il catastrofico rilascio, che portò molte famiglie ad annullarne l'ordine prima del lancio, a causa delle gravi lacune tecniche, dovute ai tempi di realizzazione molto ristretti, che rendevano difficile la comprensione di obiettivi e dinamiche di gioco.

Si racconta, infatti, che Atari seppellì migliaia di cartucce di *E.T* nel deserto del Nuovo Messico, e per quanto abbiano smentito per anni l'accaduto, nel 2016 è stato ritrovato e disseppellito un ingente numero di cartucce contenenti più di 150 giochi diversi.

1.2 Il Modding

Lo sviluppo del medium videoludico non avviene solo a partire dalle aziende, bensì spesso l'input per il passo successivo nasce dagli utenti, dal desiderio di guadagno o solo dal voler partecipare al gioco amato.

Nei primi anni '80, Doug Macrae, insieme a un gruppo di studenti del MIT decide di acquistare una serie di cabinati creando una vera e propria sala giochi all'interno dei dormitori degli studenti. Ben presto osservarono il calo degli introiti dei loro cabinati, dovuti non al mancato interesse degli studenti, bensì al miglioramento delle tattiche dei giocatori. Così per ovviare al problema decisero di apportare una modifica al gioco.

Con *modding* o *mod* (modifica) si intende il processo con cui un singolo individuo o un gruppo interviene sul codice del gioco apportandone diverse modifiche, che possono riguardare aspetti estetici, suoni, pattern comportamentali dell'IA, permettendo di modificare il titolo a proprio piacimento fino a poter realizzare un gioco del tutto nuovo¹¹.

¹¹ Netflix, High Score, Ep. 1 Il boom e la crisi.

Nel caso di Macrae e dei suoi compagni, l'obiettivo era quello di far continuare i giocatori a spendere per poter giocare.

Così nel 1981, dopo la fondazione della General Computer Corp., grazie anche al supporto dell'amico Steve Golson, nacque il primo *kit* di potenziamento per *Missile Command*, *Super Missile Attack*, che, tramite l'aggiunta di un modulo collegato direttamente alla scheda madre del cabinato, permetteva di aggiungere nuovi livelli, nuovi missili, nuovi colori, nemici più piccoli e mai visti, ma soprattutto un incremento di difficoltà con l'avanzare dei livelli, innalzando così le probabilità di "game over" per i giocatori. Il *kit* fu un enorme successo portando il gruppo di giovani a guadagnare oltre 250 mila dollari in pochi mesi di vendite.

Da lì a poco, le loro mire si sarebbero indirizzate verso un altro titolo che al tempo stava riscuotendo un enorme successo anche negli USA, *Pacman*. Con l'aggiunta al team di Mike Horowitz, iniziò lo sviluppo di un *kit* di potenziamento per *Pacman*, con l'intento di sopperire alle fragilità del titolo di successo: vennero inseriti nuovi labirinti, nuovi colori, nuovi suoni, ma soprattutto venne reso imprevedibile il pattern di movimento dei fantasmi.

Nello stesso periodo, Atari decise di citare in giudizio i giovani per un totale di 15 milioni di dollari, per aver modificato illegalmente il titolo. Per ovviare alle accuse mosse nei loro confronti, i giovani lavorarono giorno e notte per modificare le componenti che erano state motivo di accusa da parte di Atari. La causa si concluse con un patteggiamento da parte di Atari, che impose ai giovani di lavorare per lei e di chiedere, prima dello sviluppo di *mod* e giochi, il consenso alla casa produttrice.¹²

Forti della vittoria ottenuta e del fatto che non si avessero informazioni dei retroscena della causa con Atari, la General Computer Corp., riuscì ad ottenere i diritti per modificare *Pacman* da Midway Manufactory, la casa che si occupava della distribuzione di *Pacman* in Nord America, dando vita a *Mrs. Pacman*, quello che potrebbe essere considerata il primo personaggio femminile giocabile nella storia dei videogiochi.

1.3 Nintendo e l'ascesa dell'idraulico

Dalla parte opposta del mondo, il videogioco casalingo si sviluppa sotto il nome di una delle aziende ancora oggi più amate nel mondo videoludico, Nintendo.

¹² Netflix, High Score, ep. 1 Il boom e la crisi.

Nata nel 1889 come produttrice di carte Hanafuda, si interessa, a partire dagli anni '70 ai videogiochi, sviluppando i loro primi prodotti per sale giochi, esportati e venduti successivamente nel resto del mondo. Fino alla fine degli anni 70, l'interesse di Nintendo si limiterà prevalentemente al mercato nazionale, per proiettarsi all'estero solo agli inizi degli anni '80, dopo che nel 1979 il figlio del presidente Yamaguchi aprì la sede nordamericana conosciuta oggi come "Nintendo of America".

Il successo ottenuto da Nintendo, nonché l'importanza che ha avuto per tutta l'industria si deve a due fattori legati ad un'unica figura.

Nel 1980, dall'idea del visionario Shigeru Miyamoto, creatore dei personaggi e dei titoli più importanti legati a Nintendo¹³, nonché tra le figure più amate dai videogiocatori nel mondo, nasce *Donkey Kong*. Il titolo vedeva il giocatore nei panni di un idraulico, chiamato *Jumpman* (successivamente Mario¹⁴), intento a salvare la propria fidanzata, Pauline, dalle grinfie di un grosso gorilla, Donkey Kong.

Il gioco ebbe una risonanza notevole sia nel mercato giapponese che in quello nordamericano, agevolato dalla veloce distribuzione che Nintendo poté fornire riprogrammando i già presenti cabinati di *Radar Scope*, titolo rimasto invenduto e conservato nei magazzini della Nintendo of America.

Il successo fu tale da portare nel 1984 la Universal City Studios, nota casa cinematografica, ad accusare Nintendo di plagio per la figura di Donkey Kong, che, basandosi sulle accuse della Universal, rappresentava una appropriazione dell'immagine dell'iconica scimmia King Kong¹⁵.

A occuparsi del caso fu l'avvocato John Kirby, che si rese conto della mancanza di un legame tra il personaggio videoludico di Nintendo e il mostro gigante dell'Universal. Il caso si chiuse nel 23 maggio del 1984 con la vittoria di Nintendo, in seguito alla dichiarazione della corte che riporta: "Le due proprietà non hanno nulla in comune se non un gorilla, una donna prigioniera, un soccorritore maschio e lo scenario di un cantiere"¹⁶.

¹³ Alcuni esempi sono Super Mario Bros., The Legend of Zelda, StarFox, ecc...

¹⁴ "I lavoratori del deposito di Washington di Nintendo iniziarono a chiamare il personaggio "Mario" a causa della somiglianza col proprietario, un uomo chiamato Mario Segale, [...]. Miyamoto venne a sapere del soprannome e gli piacque, decidendo di utilizzarlo". - ["Super Mario Bros.: How Shigeru Miyamoto created Mario for Nintendo \(cnbc.com\)"](#)

¹⁵ Netflix, High Score, ep.2 La rinascita.

¹⁶ Seconda Corte d'Appello, 1984, 117.

Come ringraziamento per il lavoro svolto da Kirby, Nintendo gli regalò una barca a vela battezzata Donkey Kong, e successivamente diede il nome dell'avvocato ad un altro dei personaggi che sarebbe divenuto iconico per tutti i videogiocatori del mondo: *Kirby*.

Donkey Kong forniva un'esperienza diversa da quanto già visto da parte dei giocatori nordamericani, suscitando l'interesse di chi cercava nuove dinamiche e forme di gioco.

Nei suoi primi due anni di vita il gioco rese più di 260 milioni di dollari.¹⁷

Nel 1982 Nintendo lancia sul mercato giapponese il *Famicom*, la sua prima console casalinga. Un sistema a cartucce collegabile alla televisione di casa, superiore in termini grafici e di prestazioni a quanto visto fino ad allora, e che riusciva a ritornare al giocatore un'esperienza simile a ciò che i cabinati *arcade* davano in quel periodo.

Il mercato giapponese di allora, a differenza di quello nordamericano, non aveva subito i tragici effetti scatenati da Atari ed *E.T.*, di conseguenza la console ottenne un discreto successo.

Per l'esportazione sul mercato nordamericano prima e occidentale poi, il primo passo fu quello di rinnovare l'aspetto del Famicom. Affidandosi agli ingegneri della Nintendo of America, si passò da un design semplice, bianco e bordeaux, a quello accattivante, grigio e nero, che diede vita a ciò che noi conosciamo col nome di *Nintendo Entertainment System*, o più semplicemente NES.

Il terreno di prova fu New York, e ottenuti i primi riscontri del possibile successo del prodotto, si passò alla distribuzione nazionale che avvenne nel 1985¹⁸.

Per rendere l'idea del successo della console di stampo nipponico, basti pensare che ben presto si passò dal dire "giocare ai videogiochi", al dire "giocare alla Nintendo".

Diversi furono i giochi di successo sviluppati per il Nes, alcuni dei quali fanno ancora parte dell'immaginario collettivo e hanno da poco festeggiato il loro trentesimo anniversario. Tra i titoli annoveriamo *Punch out!*, *Excitebike*, e ancora i più noti *The Legend of Zelda*¹⁹ e *Metroid*. Ma tra questi, un personaggio in particolare rimase impresso nel cuore

¹⁷ Netflix, High Score, ep.2 La rinascita.

¹⁸ approdò solo l'anno successivo in Europa, arrivando in Italia nel 1987.

¹⁹L'attore Robin Williams prenderà il nome per la figlia proprio da questa saga di videogiochi. - [Why Robin Williams has called his daughter Zelda ? - YouTube](#)

della gente, tanto da essere ancora oggi considerato “l’Italiano” più iconico al mondo, ovvero *Super Mario*, che divenne un successo mondiale nel giro di pochi anni²⁰.

Il Nes riuscì a monopolizzare il 75% del mercato videoludico del periodo, raggiungendo un valore stimato di 3,4 miliardi di dollari nel 1989.²¹

Nello stesso anno venne rilasciato il *GameBoy*, il primo sistema portatile a cartucce. Fu una grande innovazione per il mercato del tempo, in quanto permetteva ai giocatori di poter giocare fuori casa, durante i tragitti o in compagnia di amici ovunque ci si trovasse. Ciò sancì il punto di forza delle future manovre di Nintendo, giungendo negli ultimi anni, con il *Nintendo Ds* (e versioni successive) e oggi con la *Nintendo Switch* a dominare totalmente il mercato videoludico portatile (in competizione solamente col mercato dei giochi *mobile*).

Per soddisfare le esigenze dei videogiocatori e aiutarli (specialmente i più piccoli) nei momenti di difficoltà, Nintendo, in un periodo in cui ancora in Nord America non esistevano le guide ai videogiochi e internet non era ancora abbastanza sviluppata da essere accessibile a tutti, diede vita al servizio di *Nintendo Game Counselor*, con il quale si poteva entrare in contatto con dei consulenti che avrebbero risposto a qualunque domanda, dubbio o richiesta dei clienti.

La creazione di un servizio di consulenza per i videogiochi dimostra non soltanto il crescente valore agli occhi della popolazione di questo nuovo medium, ma anche l’apertura e l’interesse sempre più crescente delle aziende nei confronti dei videogiochi. Interesse che era vacillato dopo il crollo del mercato videoludico nel 1983 dovuto ad Atari ed *E.T.* Inoltre, sviluppa, insieme ai vari campionati che fin dagli anni ’80 iniziavano a circolare, il concetto che il settore videoludico potesse fornire non solo intrattenimento, ma anche lavoro, che non fosse strettamente legato alla realizzazione o programmazione di un titolo.

Il sistema di consulenza ebbe vita breve: l’aumento di nuovi giochi, unito al crescente numero di utenti in cerca di aiuto, portò Nintendo a cercare alternative al proprio servizio.

In Giappone, esistevano (ed esistono tuttora) riviste atte ad aiutare i giocatori a superare i livelli più difficili, mediante mappe, trucchi e consigli. Nintendo of America

²⁰ Alcuni studi riportano che i bambini riconoscono Mario come un simbolo pari o superiore a personaggi come Topolino e Bugs Bunny - [Nintendo History | Corporate | Nintendo](#)

²¹ Nelflix, high Score, Ep.2 La rinascita

decise di seguire l'approccio giapponese, si mise in contatto con il dipartimento editoriale nipponico per progettare la rivista perfetta per il pubblico nordamericano. Nacque in questo modo la rivista *Nintendo Power*, di cui il primo e indiscusso protagonista fu proprio Mario, con quello che oggi conosciamo con il nome di *Super Mario Bros.* ²².

Nintendo Power fu un trampolino di lancio per tutto il settore dell'editoria videoludica, che si è sviluppato, almeno nel medium cartaceo, fino agli inizi degli anni 2000, per poi essere soppiantato dall'avvento di internet.

1.4 Sega entra nel mercato delle console

Alla fine degli anni '80, il Nes era la console più venduta sul mercato. Il successo ottenuto da Nintendo portò ben presto altre aziende ad interessarsi del mercato home console, tra cui Sega.

Nata nel 1960 con lo scopo di vendere prodotti per l'intrattenimento sotto il nome di Nihon Goraku Bussan Co., cambia il nome nel 1965 in Sega (crasi tra i termini Service e Games), dopo che l'anno precedente si era dedicata alla commercializzazione di accessori ed equipaggiamenti per gli *Arcade*.

Dal 1966 in poi inizierà a sviluppare cabinati, venendo riconosciuta tutt'oggi come una delle case più importanti del settore, in particolar modo grazie allo sviluppo avvenuto negli anni '80 di peculiari *controller* per i propri cabinati²³.

Nel 1989 Sega lancia la propria console domestica, il *Sega Mega Drive*, una console a 16-bit che, rispetto alla precedente generazione a 8-bit di Nintendo, mostrava un notevole miglioramento sotto l'aspetto delle prestazioni grafiche e tecniche in generale (compresi i suoni), ma ancora carente di ciò che dà realmente vita ad una console, cioè il numero di giochi disponibili. Intenzionati a vedere il proprio prodotto sugli scaffali di tutto il mondo, nei primi anni '90, con l'aiuto di Tom Kalinske (futuro amministratore delegato di Sega of America), Sega decide di scendere in campo contro Nintendo, dando vita alla prima vera "*Console Wars*" della storia videoludica.

²² Il titolo che in occidente conosciamo come *super mario bros.2*, non è altro che una versione modificata di *Yume Kōjō: Doki Doki Panic* in cui vennero sostituiti i protagonisti e alcuni nemici con i personaggi del mondo di Mario. Inoltre, nonostante non sia effettivamente un gioco canonico della serie, alcuni dei nemici di *Yume Kōjō* entrarono a far parte dell'immaginario collettivo del mondo di *Super Mario* (come, ad esempio, il Tipo Timido).

²³ Per fare un esempio i controller motori a forma di Motociclette che si vedono nelle sale giochi o nei cinema odierni.

Sega aveva già lanciato la propria console col nome di *Genesis* in tutto il mondo, ma i ricavi ottenuti non si avvicinavano minimamente alle aspettative.

Il piano di Kalinske si basava su cinque punti, i quali avrebbero reso il prodotto di Sega competitivo con Nintendo, che al tempo controllava circa il 98% del mercato videoludico. La visione di Kalinske in un primo momento non fu apprezzata in quanto molto lontana dall'idea di marketing giapponese, ma ciononostante fu dato il consenso per applicarla al mercato nordamericano.

Il primo punto fu abbassare il prezzo della console al fine di spingere i giocatori a rivolgersi alla console più potente e meno costosa, passando da 189 dollari a 149.

Per il secondo punto, bisognava trovare una mascotte, un simbolo riconoscibile in grado di contrastare il gigante divenuto il "Golia" della Nintendo, ovvero Mario.

Il personaggio ideato avrebbe dovuto rappresentare i pregi che la console di Sega possedeva, in particolare, la velocità di calcolo che permetteva anche una maggiore fluidità del gioco. Così nel 1990, dall'incontro delle idee del game designer Hirokazu Yasuhara, e il disegnatore Naoto Oshima, nacque *Sonic The Hedgehog*, il riccio blu che incarnava lo spirito di Sega del periodo.

Sonic era spavaldo, sicuro di sé, ma soprattutto veloce, e incarnava appieno l'ideale adolescenziale del periodo. L'idea dietro la campagna marketing di Sega era quella di vendere la propria console agli adolescenti, in modo da generare un effetto a cascata sui fratelli più piccoli.

Sonic fu un indiscusso successo, che portò l'azienda a vendere oltre quattro milioni di copie. Il porcospino blu era riuscito nel suo intento di diventare una mascotte riconoscibile dal pubblico.

Per consolidare il pubblico adolescenziale, il piano di Kalinske contemplava l'idea di portare più giochi sportivi sulla console di Sega. La risposta venne data da William M. Trip Hawkins, Fondatore della Electronic Arts, o più semplicemente EA.

La collaborazione con Sega nasce dall'intento di Hawkins di creare dei giochi sportivi che restituissero la sensazione di vivere lo sport nella maniera più realistica e completa possibile, e dalle possibilità che Sega, col proprio dispositivo, dava ai programmatori dell'epoca.

A oggi EA si occupa dello sviluppo di quasi la totalità dei giochi sportivi sul mercato sotto la sigla EA Sports, tra questi annoveriamo, *FIFA*, *NBA* e *Madden NFL* (Football Nord

Americano). Quest'ultimo in particolar modo giocò un ruolo importante per le vendite del Sega Genesis in Nord America e per il piano di Kalinske. In molti, nel mercato Nordamericano, si avvicinarono al mondo videoludico desiderosi di giocare a football sulla nuova console. E il mercato dei giochi sportivi ancora oggi coinvolge una larga fetta di giocatori, con molti utenti che sebbene non siano appassionati del vasto numero di generi di giochi offerti dai cataloghi odierni, acquistano una console solo per poter giocare a *Madden NFL* (per quanto riguarda il Nord America) o ancora *FIFA* (per il mercato Europeo e in particolar modo italiano).

L'ultimo punto nel piano di Kalinske era quello di ridicolizzare la concorrenza. Al tempo non esistevano norme che regolamentavano l'uso di prodotti e marchi posseduti dalla concorrenza all'interno delle pubblicità. Per pubblicizzare la propria console, Sega iniziò una campagna marketing su larga scala atta a convincere gli adolescenti. Giunse a sponsorizzare un singolo studente per ogni campus nordamericano, promettendogli console e giochi gratuiti, a patto che questi andasse in giro portando la console con sé, giocando e facendo giocare più studenti possibili. In questo periodo nacque uno degli slogan più noti e forse anche tra i più scorretti che si siano mai visti:

Genesis does, what Nintendon't²⁴

Al suono di "Genesis fa ciò che Nintendo non può", si accese una battaglia che dagli inizi degli anni '90 giunge fino a oggi, sebbene con protagonisti diversi.

Infatti, Sega continuerà a fronteggiarsi nel corso degli anni '90 con Nintendo, fino ai primi anni 2000, quando in seguito alla disfatta del *Sega Dreamcast* (di cui molti titoli vennero successivamente assimilati da Microsoft) e alla comparsa di due nuovi avversari (la PlayStation di Sony e la Xbox di Microsoft), Sega si ritirerà dal mercato delle console per dedicarsi allo sviluppo di giochi e cabinati *arcade*, oltre che alla produzione di nuovi titoli per coloro che precedentemente erano suoi concorrenti.

1.5 Rating

Nel giro di venti anni dall'approdo sul mercato, e con l'avvicinamento di sempre più giocatori fra adolescenti e bambini, il fenomeno videoludico iniziò ad attirare l'attenzione

²⁴ [Genesis does what Nintendon't! - YouTube](#)

dei vertici degli stati, incuriositi dalla tipologia di prodotti di cui i giovani usufruivano. Così nel 1993, in seguito alla ingente notorietà ottenuta da *Mortal Kombat*, il secondo grande “picchiaduro” della storia dei videogiochi, noto soprattutto per l’estrema violenza in esso rappresentata, il Congresso Americano venne convocato per dibattere sulla questione della violenza nei videogiochi. I giochi presi in esame furono il sopracitato *Mortal Kombat* e *Night Terror*, un’avventura grafica al tempo poco nota, che venne accusata di presentare contenuti non adatti ai bambini.

La deliberazione presa dal congresso degli Stati Uniti portò alla creazione del primo sistema di *Rating* dei videogiochi, L’Entertainment Software Rating Board (ESRB) con cui oggi i giochi nel mercato nordamericano vengono suddivisi in cinque categorie diverse: per tutti, per tutti al di sopra dei 10 anni, adolescenti, maturi e solo per adulti.

Per il mercato Europeo si dovrà aspettare il 2003 per ottenere un sistema unitario applicato a quasi tutti gli stati membri. Il *PEGI* (Pan European Game Information) nasce con lo scopo di “aiutare i genitori ad adottare decisioni informate nell’acquisto di giochi per computer²⁵”. Sviluppato dalla ISFE (Federazione europea del software interattivo) basa il proprio sistema di valutazione su 5 macrocategorie suddivise per età dei giocatori e 8 sottocategorie che specificano il contenuto dei giochi. Le fasce d’età sono 3, 7, 12, 16 e 18 anni, le sottocategorie sono: linguaggio volgare, discriminazione, droghe, elementi che suscitano terrore, gioco d’azzardo, sesso, violenza e contenuti in-game a pagamento.

1.6 La Terza Dimensione e il Multiplayer

Alla fine degli anni ‘80, si raggiunse uno stallo nello sviluppo del medium videoludico. Le idee rifiorivano, così come i guadagni, ma le potenzialità offerte dalle macchine del periodo iniziavano ad essere limitate. Gran parte delle avventure del tempo venivano sviluppate in due dimensioni, facendo largo uso dello scorrimento laterale, o almeno, questo è quello che avveniva nell’ambito delle home-console. La situazione nel mondo dei personal computer era del tutto diversa.

Id Software nasce nel 1991, dall’incontro degli sviluppatori John Carmack e John Romero, il game designer Tom Hall e l’artista Adrian Carmack. Tra queste quattro figure, il ruolo dei suoi sviluppatori, Romero e Carmack, fu fondamentale nella realizzazione del

²⁵ [Home | Pegi Public Site](#)

videogioco come lo conosciamo oggi. Già a partire dagli anni '80 al fianco delle console, iniziò lo sviluppo di giochi pensati per il computer, tuttavia, quest'ultimi erano molto limitati nelle potenzialità rispetto alle concorrenti home console di Nintendo e Sega. Gran parte dei titoli allora presenti si limitavano ad avventure grafiche, GDR complessi nelle meccaniche ma semplici nel design come *Ultima*²⁶, o Platform²⁷ che venivano limitati dalle "mura" rappresentate dallo schermo e senza la possibilità di uno scorrimento fluido orizzontale o verticale.

Sarà Carmack, studiando *Super Mario 3* nell'arco di una notte, a realizzare per la prima volta lo scorrimento fluido sul Pc. Grazie al suo lavoro, Carmack e Romero furono in grado di mettersi in proprio.

Agli inizi degli anni '90, Nintendo si mise alla ricerca di una soluzione per permettere alle proprie console, al tempo lo SNES (Super Nintendo Entertainment System), di raggiungere nuovi orizzonti tramite lo studio di una tecnologia che permettesse l'uso di una grafica poligonale in 3D. A soccorrere Nintendo sarà Dylan Cuthbert, programmatore inglese dell'Argonaut Software, che al tempo aveva solo diciassette anni.

L'Argonaut pensava di entrare nel mercato videoludico tramite lo sviluppo di giochi in 3D, e il primo obiettivo era la creazione di un gioco per il GameBoy.

Per lo sviluppo di *software* per le piattaforme Nintendo è ancora oggi necessario ottenere l'autorizzazione della compagnia, tuttavia, nonostante il consenso negato, il progetto procedette. Senza alcun permesso e kit di sviluppo²⁸, i programmatori dell'Argonaut decisero di smontare un GameBoy e scoprire cosa ci fosse all'interno. Grazie alle capacità di Cuthbert, la Argonaut riesce ad *hackerare* le componenti del GameBoy, permettendogli di far girare una demo tecnica di un simulatore di volo in 3D.

Poco tempo dopo Nintendo venne a conoscenza di questo progetto, ma a differenza della normale prassi, che da anni caratterizza la compagnia nipponica, che è solita muovere azioni legali contro chiunque apporti modifiche ai propri dispositivi, nello scetticismo e

²⁶ Titolo che insieme a Wizardry e Might and Magic è considerato essere creatore delle basi per i CRPG (gioco di ruolo per computer). - [The History of Computer Role-Playing Games Part 2: The Golden Age \(1985-1993\) \(gamedeveloper.com\)](http://www.gamedeveloper.com)

²⁷ Genere videoludico composto da livelli in 2D o 3D in cui generalmente il personaggio deve saltare su diverse piattaforme per raggiungere la meta finale. Super Mario è un esempio di Platform.

²⁸ "Un kit di Sviluppo Software (Software development toolkit) è un set di strumenti software e programmi forniti dai produttori di software e hardware al fine di permettere agli sviluppatori di creare applicazioni specifiche per una piattaforma". - [What is software development kit \(SDK\)? - Definition from WhatIs.com \(techtarget.com\)](http://www.techtarget.com)

incredulità del team di sviluppo del GameBoy, Nintendo volle una prova dell'impresa compiuta da Argonaut.

L'incontro finì positivamente. Gli ingegneri di Nintendo rimasero stupefatti dal lavoro del giovane Cuthber e la Argonaut ottenne i diritti di pubblicazione del gioco.

Shigeru Miyamoto, venuto a sapere del lavoro svolto dal team di Argonaut, decise di affidarsi alle loro capacità per sviluppare un gioco in 3D per la nuova console di Nintendo, lo SNES, pronta per il lancio.

Impossibilitati a modificare la console ormai in produzione, Curhbert propose l'aggiunta di un chip alle cartucce interessate, in maniera tale da permettere la riproduzione di poligoni in 3D. Nacque in questo modo il *Chip Super FX*, con il quale le cartucce permettevano *performance* superiori alle console di Nintendo.

Iniziò, in segreto, lo sviluppo di un gioco in 3D che facesse uso del nuovo chip da integrare nelle cartucce. Argonaut propose un simulatore di volo in cui i giocatori dovevano abbattere gli aerei nemici. La prima demo non piacque ai vertici di Nintendo, in particolar modo a Miyamoto che non apprezzò l'ampiezza del campo visivo e la mancanza di una rotta da seguire per il giocatore. Il progetto riprese con l'inizio dell'anno nuovo, dopo le vacanze di Natale, quando Miyamoto, in seguito alla visita di un tempio vicino alla sede di Nintendo, trovò l'ispirazione per il gioco che desiderava creare.

I Torii sono degli enormi portali in legno che accompagnano i visitatori lungo il percorso per raggiungere il tempio. Da questi Miyamoto prese spunto per ovviare al problema dell'eccessiva ampiezza del campo visivo dei giocatori: creare un percorso in cui si dovesse passare al di sotto di immensi portali, in modo da dare una rotta al giocatore.

Il santuario in cui si recò Miyamoto era dedicato a Fushimi Inari, dio del raccolto e della fertilità e protettore delle volpi. Ed è proprio dalle volpi di Inari che Miyamoto prese l'idea per l'aspetto del protagonista.

Nel 1993 venne rilasciato *Star Fox*, uno "sparatutto" a scorrimento in terza persona, che segnò l'avvento del 3D nelle console casalinghe.

Nell'anno precedente, Id Software fece pieno uso delle conoscenze ottenute tramite il *porting* di *Super Mario 3* per Pc, così, il 5 maggio 1992, riprendendo in mano la serie di *Wolfenstein*, decise di produrre un nuovo gioco, dando vita a *Wolfenstein 3D*, il primo Sparatutto in prima persona (o FPS) della storia, che, facendo largo uso dello scorrimento

fluido e della grafica 3D, permetteva di vivere una terrificante avventura nel tentativo di fuggire da un castello assediato dai Nazisti.

Nel giro di pochi anni il successo di *Wolfenstein 3D* diede a Id Software la spinta per lavorare al titolo più importante dell'azienda, nonché gioco che nel tempo è divenuto immortale: *Doom*.

Nell'impresa compiuta da Id Software con *Doom*, si celano due elementi fondanti del mercato videoludico odierno: il primo il comparto multiplayer online, più rapido e interattivo per il giocatore rispetto a quanto visto fino a quel momento, l'altro, l'elemento che oggi viene definito "Hype".

Con "Hype" si intende l'aspettativa che i giocatori pongono in un titolo annunciato. Ciò li spinge non solo a tenersi informati e a fidelizzarsi ad una determinata azienda, ma spesso anche a preordinare il gioco, che assicura all'azienda un introito ancor prima di aver completato il titolo.

I tre elementi su cui il gruppo di sviluppo si concentrò per creare *Doom* furono: l'atmosfera con luci soffuse, la velocità, e il *multiplayer* online.

Durante la fase di ideazione del gioco, Romero decise di diramare un comunicato stampa in cui descriveva le meravigliose novità introdotte dal proprio titolo. Il comunicato generò un crescente interesse nei confronti del titolo di Id Software.

Nell'autunno del 1993, il gioco era pronto per il lancio, e il multiplayer era stato concluso. Premendo il grilletto su un computer, il giocatore dall'altra parte vedeva arrivare il colpo, il tutto all'interno di una arena. Da queste caratteristiche nacque una delle modalità più amate negli sparatutto online: il *Deathmatch*.

Le dinamiche di gioco in multiplayer sono diverse dalla modalità base, il giocatore non si ritrova davanti un nemico, mosso da una intelligenza artificiale, del quale può imparare il *pattern* comportamentale e di movimento, bensì si scontra con un'altra persona, in grado di modificare il proprio gioco in base alle varie situazioni che si presentano. Il *multiplayer* di *Doom* si evolverà in un altro successo di Id Software, nonché lo sparatutto arena più amato degli anni '90 e 2000: *QUAKE*, che per lungo tempo ha svolto il ruolo di una delle colonne portanti del mondo competitivo videoludico.

Il piano di fidelizzazione dei giocatori venne attuato il 10 dicembre del 1993. Il gioco venne diviso in tre parti: la prima era scaricabile gratuitamente, le altre due bisognava comprarle. Era un qualcosa di mai visto per l'epoca, un'idea di marketing rivoluzionaria.

L'idea piacque così tanto ai giocatori che nei primi minuti di *download* del gioco i server si bloccarono a causa dell'affluenza degli utenti, e i pochi che erano riusciti a scaricare il gioco decisero di ricaricarlo e condividerlo per permettere a tutti di provare l'esperienza di Doom.

Il gioco fu un successo, tutto volevano giocare *Doom* e provare la modalità online, al punto da spingere molti giocatori a voler creare il proprio gioco. Per venire incontro a questa richiesta Id Software rese *Doom* un prodotto *Open Source*²⁹, consegnando ai giocatori il codice di sviluppo del gioco e portandoli a generare innumerevoli *mod* nel corso del tempo. Questa manovra ha reso *Doom* un gioco immortale, in grado di far divertire tutt'oggi i giocatori sia nella sua versione *Vanilla*³⁰, che nelle miriadi di *mod* sviluppate e in sviluppo. Basti pensare che ancora oggi si cerca di installare Doom su qualunque dispositivo lo possa supportare³¹.

1.7 Sony e la Playstation

Sony nasce nel 1946, fondata da Masaru Ibuka con lo scopo di "fondare l'azienda ideale che accentuasse uno spirito di libertà e un'apertura mentale in grado di contribuire, attraverso la tecnologia, alla cultura Giapponese"³².

Nel corso degli anni Sony si è fatta riconoscere per le sue invenzioni che spesso hanno ottenuto il titolo di "prime" per il Giappone o per il mondo intero. Diversi sono i prodotti trattati, tra cui radio, televisioni, impianti audio, proiettori, componenti informatici. Tra la fine degli anni '80 e gli inizi degli anni '90, con la crescente influenza del mercato videoludico, Sony decide di provare ad immettersi nel mercato.

La storia di Sony nel mondo videoludico inizia con Ken Kutaragi, l'uomo definito il "padre della Playstation". Rimasto colpito dal *System G* di Sony, un impianto che permetteva ai servizi di *broadcasting* Tv di renderizzare³³ grafiche 3D in tempo reale, Kutaragi iniziò a pensare che quel tipo di grafica 3D potesse essere portata sulle console da *gaming*, in modo da dominare l'industria videoludica.

²⁹ Software che può essere utilizzato, programmato e modificato da chiunque.

³⁰ In ambito Software, il Termine "Vanilla" viene utilizzato per identificare la versione base del prodotto, senza alcuna aggiunta o modifica. - [What is vanilla? - Definition from WhatIs.com \(techtarget.com\)](https://www.techtarget.com/whatis/definition/what-is-vanilla)

³¹ Si è riusciti a far girare Doom perfino su vecchie macchine fotografiche digitali e ancora un Bancomat ATM. - [A Catalogue of All the Devices That Can Somehow Run 'Doom'](https://www.project613.it/)

³² <https://www.sony.com/en/SonyInfo/CorporateInfo/History/>

³³ "Nel senso ampio del termine, il rendering è il termine della computer grafica, che indica il processo di visualizzazione, imaging o creazione di modelli con l'aiuto di programmi 3D per computer". - [Cosa significa render? - Project.613 \(project613.it\)](https://www.project613.it/)

Notata successivamente la scarsa qualità audio del Nes, Kutaragi persuase Sony a realizzare dei chip audio a 16-bit per la nuova console di Nintendo, lo SNES. Questa esperienza spinse maggiormente il desiderio di Kutaragi di sviluppare una console videoludica più potente.

Agli inizi degli anni '90, col crescente aumentare dei costi di produzione delle cartucce, si iniziava a ricercare una possibile alternativa, che potesse offrire prestazioni simili o migliori a costi ridotti. Il CD-ROM sembrava essere il mezzo più adatto. Nel 1991 erano già stati commercializzati dei prodotti che ne facevano uso, come il *CDTV* della Commodore o il *CD-I* di Philips in collaborazione con Sony stessa.

Kutaragi, convinse i vertici di Sony, che non volevano essere coinvolti in quanto produttori di tecnologia avanzata di lusso e non di "giocattoli", a produrre un componente aggiuntivo per SNES, in grado di leggere i CD-ROM, che l'avrebbe resa la console più potente sul mercato. Il piano prevedeva la creazione di un componente aggiuntivo da collegare alle console già vendute, più un ibrido SNES con lettore CD integrato chiamato *Playstation*. Sony avrebbe ottenuto gli introiti provenienti dalla produzione di CD e software per CD, mentre Nintendo avrebbe mantenuto gli introiti provenienti dai software e dalla produzione delle cartucce.

Nintendo non apprezzò la proposta di Sony, in quanto sarebbe rimasta fuori dai possibili introiti futuri derivati dall'espansione dei CD-ROM, ma essendo Sony l'unica fornitrice di chip per il suono, Nintendo dovette accettare suo malgrado.

L'intuizione di Kutaragi nello sviluppo dei CD-ROM per il mercato dei videogiochi anticipa la condotta che Sony seguirà in futuro riguardante i supporti fisici per la distribuzione dei propri giochi. Infatti, ad eccezione del momentaneo uso degli HD DVD, il vanto di aver proposto e quasi "forzato" il passaggio a supporti sempre più potenti nell'ambito videoludico, in grado di fornire un'esperienza sempre più completa e complessa al giocatore, sarà prettamente di Sony. Gli esempi più rinomati di questo fenomeno sono i DVD e i Blu-Ray Disc.

Durante il "Consumer Electronic Show" del 1991, Sony annunciò la collaborazione con Nintendo. Tuttavia, subito dopo, sullo stesso palco, Nintendo annunciò una partnership con Philips per la produzione di un *CD-I Add-On* per lo SNES. Poco prima dell'evento infatti, Nintendo, in un incontro a porte chiuse, aveva concordato una partnership con Philips, in quanto a differenza della proposta di Sony, questa risultava vantaggiosa a livello economico

per Nintendo. Inoltre, all'interno del patto concordato con Philips, Nintendo concedeva l'uso delle proprie IP³⁴ per lo sviluppo di giochi esclusivi per il CD-I, una piattaforma non appartenuta a Nintendo³⁵.

Negli incontri successivi con Nintendo si chiuse definitivamente il progetto di partnership "Playstation".

Kutaragi non fu felice del comportamento di Nintendo, né lo fu Norio Ohga, allora presidente di Sony, che convinto da Kutaragi a continuare in solitaria il progetto per creare la propria console di gioco, rispose a Kutaragi "Fallo!".

Kutaragi creò una console con tecnologia a 32-bit, in grado di utilizzare una potente grafica 3D e un comparto sonoro capace di rivaleggiare le workstation del periodo. Il nome in codice dato fu "PS-X" a simboleggiare il tradimento di Nintendo.

Nel dicembre del 1994 venne distribuita la Playstation in Giappone, poi, un anno dopo, in Nord America ed Europa. Nel corso della sua vita ha venduto oltre 70 milioni di copie in tutto il mondo, divenendo simbolo del videogioco su scala mondiale, nonché uno dei promotori dei maggiori cambiamenti e sviluppi.

La potenza posseduta dalla console, in aggiunta alla capienza dei CD-ROM e al costo ridotto di produzione, permettevano agli sviluppatori di fare un largo uso di assets³⁶ e contenuti, che le potenzialità delle console concorrenti non permettevano di ottenere.

A questo si aggiunsero un vasto parco titoli, rimasti iconici per le innovazioni a livello grafico, tecnico e narrativo, con personaggi che diventavano sempre più realistici e profondi, e con delle trame ad incorniciare il tutto che elevavano il titolo dall'essere semplicemente un gioco. Tra questi annoveriamo la saga di *Metal Gear Solid* (che ha fatto della narrazione e degli espedienti con le periferiche un marchio di fabbrica), *Final Fantasy VII* (pietra miliare nel mondo degli JRPG), *Crash Bandicoot* (nato come mascotte della playstation e rimasto nel cuore dei fan tutt'oggi) così come *Spyro The Dragon*.

A questo vi si aggiunge un altro dettaglio, che fu fondamentale per il successo in occidente: per quanto Sony ne abbia sempre ripudiato la pratica, il modding della console fu la chiave per i cuori dei giocatori. Tramite una modifica fisica o software era possibile, infatti, far leggere i giochi "masterizzati" (falsificati dagli utenti) alla console, che

³⁴ Proprietà intellettuale, termine utilizzato per indicare i giochi di cui le aziende sono proprietarie.

³⁵ [PlayStation History \(playstationmuseum.com\)](http://playstationhistory.com)

³⁶ Risorse.

permettevano ai giocatori di ottenere i titoli da giocare ad un prezzo molto inferiore rispetto all'acquisto legale e ufficiale del titolo, grazie anche al basso costo dei CD-ROM.

L'impero videoludico di Sony si consoliderà, infine, a partire dal 2000 con il lancio della *Playstation 2* che, con l'uso dei DVD-Rom unito al sistema a 128-bit, all'Emotion Engine che permetteva prestazioni superiori ai pc dell'epoca, e al "Graphic Synthesizer" che permetteva una qualità grafica maggiore e più dettagliata, è stata ed è ancora oggi la console più amata dai giocatori, nonostante non sia stata la più potente sul mercato dell'epoca. Il quantitativo ingente di giochi programmati dal 2000 al 2006, uniti alla retrocompatibilità di tutti i giochi nati per la sua predecessora, la portarono a dominare il mercato con un largo margine rispetto alla concorrenza, divenendo la console più venduta della storia dei videogiochi, con quasi 158 milioni di unità di cui 55 milioni solo in Europa³⁷.

1.8 Microsoft, l'Xbox e l'online.

Nel 1997 Sega si convinse della necessità di una nuova console, specialmente dopo le perdite subite in seguito al lancio della Nintendo 64. Per fronteggiare il problema, per la prima volta Sega si rivolse a compagnie esterne per la creazione del proprio prodotto, nello specifico a IBM per la realizzazione dell'hardware e a Microsoft per la creazione del Software. Il Sega Dreamcast fu infatti la prima console in assoluto a possedere l'allaccio a internet, che permetteva non solo di giocare online, ma anche di navigare mediante l'uso di un apposito disco. Sega chiese a Microsoft di sviluppare il Sistema Operativo, che decise di utilizzare il Windows CE³⁸. Ciò permise agli sviluppatori di giochi pc di poter realizzare facilmente dei *porting* per Dreamcast.

Il ruolo giocato nello sviluppo del Dreamcast, unita alle preoccupazioni nate dalla presentazione di Sony della Playstation 2, fece nascere in Microsoft l'idea di sviluppare una propria console di gioco. Poco tempo prima dell'annuncio della Playstation 2, Bill Gates si recò dal CEO di Sony, Nobuyuki Idei, per proporre a Sony l'uso degli strumenti di sviluppo di Microsoft per i software Playstation, ricevendo un rifiuto.

Il rifiuto, aggravato dal successo di Playstation 2 non solo come piattaforma di gioco, ma anche come sistema di intrattenimento casalingo completo, convinse Gates che Sony avrebbe potuto essere una minaccia per l'intero franchise di Windows.

³⁷ <https://www.androidauthority.com/playstation-history-1220628/>

³⁸ Windows Embedded Compact, sistema operativo sviluppato per i sistemi portatili.

Questi fatti sancirono la nascita del progetto *Xbox*, primo e unico concorrente di Sony e causa della morte di Dreamcast e delle console Sega.

A capo del progetto Xbox vennero messi quattro programmatori: Kevin Bachus, Seamus Blackey, Otto Bekes e Ted Hase, che proposero l'idea di realizzare una console basata sulla tecnologia DirectX (da cui prende il nome la console).

Il DirectX³⁹ è il sistema creato e tutt'ora utilizzato da Microsoft per lo sviluppo di contenuti multimediali strettamente legati alla programmazione di giochi e video. L'idea è quella di creare una macchina che sia vicina al computer a livello componentistico, e che renda semplice lo sviluppo e la programmazione dei giochi. In particolar modo Bachus, provenendo dall'industria videoludica, era consapevole delle problematiche che spesso si presentavano ai programmatori nello sviluppo di giochi per le varie piattaforme⁴⁰.

L'intento di Microsoft era quello di trovare un modo per attrarre gli sviluppatori, e per farlo puntarono sul lato creativo dello sviluppo. Lo scopo era rendere la nuova console interessante, al fine di ottenerne l'accettazione economica, ma soprattutto culturale.

I punti di forza su cui basarono la console furono: l'uso di un Hard Disk, che avrebbe apportato una maggiore qualità ai giochi proposti da Microsoft, seppure a un maggior costo, e la praticità nel poter trasporre i giochi pc sulla nuova console. Inoltre, l'uso di componentistiche pc ne avrebbe agevolato l'uscita sul mercato.

Nel novembre del 2001, Xbox venne lanciata sul mercato nordamericano, arrivando a vendere oltre 24 milioni di unità in tutto il mondo e rendendola il primo competitor di Sony nel mercato videoludico.

Certamente, rispetto alle vendite di Sony, il risultato di Xbox non fu paragonabile, tuttavia, finita la guerra tra Nintendo e Sega, determinò la nascita del secondo grande protagonista nella nuova "Console War". Nintendo, che in un primo momento sembrava volesse abbandonare il mondo dei videogiochi, creò console portatili sempre più iconiche o con periferiche innovative (come, ad esempio, la Wii col Motion Controller), ritagliandosi una fetta di mercato parallela ai propri *competitor*. Infatti, spesso per giocare il parco titoli di Nintendo, amato da migliaia di fan nel mondo, i giocatori possiedono sia la console di Microsoft o Sony, che la console proposta da Nintendo.

³⁹ <https://it.wikipedia.org/wiki/DirectX>

⁴⁰ [Power On: The Story of Xbox - YouTube](#)

Mentre Sony proponeva la console dei Platform e dei GDR, Microsoft si rivolse al mercato degli sport, delle gare automobilistiche e degli sparatutto (non a caso la Xbox 360, il modello successivo di Xbox, verrà soprannominata la “console degli sparacchini”) generando successi come *Halo*, *Forza Horizon* e ancora *Gears of War*.

Inoltre, a partire dal 2002, Microsoft sviluppò il servizio *Xbox Live* con cui i giocatori, pagando un abbonamento mensile, erano in grado di accedere ai server di Microsoft per poter giocare online con gli altri giocatori.

Visti gli effetti della manovra di Microsoft, anche Sony si rese conto delle potenzialità dell’online e del multiplayer su console, ma lasciò la gestione dei server agli sviluppatori, riuscendo ad offrire in questo modo un servizio gratuito.

L’uso di un servizio di abbonamento diverrà un elemento chiave nelle future politiche adottate da Microsoft per la gestione e la vendita di Xbox, soprattutto negli ultimi anni dove, diversamente dalla concorrente, ha deciso di puntare sull’ *Xbox Gamepass*, un servizio in grado di fornire la possibilità di giocare a oltre 100 giochi e ad avere accesso al “Day One”⁴¹ ai titoli esclusivi per Xbox, il tutto al costo di tredici euro mensili (contro i settanta o ottanta euro per singolo gioco al momento di lancio).

1.8 Steam e il Pc Gaming

Lo sviluppo videoludico non si è limitato solamente agli *arcade* e alle console, bensì ha coinvolto il computer nella sua totalità, partendo dalla programmazione e sviluppo dei giochi, per arrivare ad essere anch’esso una piattaforma di gioco.

Dopo le novità introdotte da Romero e Carmack, che hanno permesso la fluidità laterale e verticale, hanno dato vita al multiplayer come lo concepiamo oggi e hanno plasmato il mondo dello sviluppo e delle mod dando totale accesso ai giocatori al codice sorgente di *Doom*, il computer è diventato una valida alternativa alle console, se non, sotto diversi aspetti, migliore.

Alla *console war* tra i fan di Microsoft e di Sony, va aggiunto il PC come un ulteriore avversario, piattaforma al di fuori degli schemi per varietà di potenzialità e componentistica. Già da anni si sente parlare di Pc da *gaming* intendendo macchine nettamente più potenti rispetto ai prodotti di uso comune e progettate specificatamente per il gioco, che hanno

⁴¹ giorni di lancio di un titolo o un prodotto.

creato la categoria definita "Pc Master race" (come si definiscono i giocatori che ritengono il computer la piattaforma definitiva per il gioco).

Ma la potenza del Pc per anni è stata limitata da tecnicismi che hanno portato solo di recente ad essere considerato una piattaforma di gioco pari alle console. Infatti, in molti casi, senza una dovuta conoscenza del funzionamento del computer, non era raro trovarsi impossibilitati a giocare a causa di un qualche bug⁴², ed essere incapaci di risolverlo.

Tutto questo è cambiato grazie all'avvento di Steam, una piattaforma gratuita sviluppata da Valve, che nel corso degli ultimi diciotto anni (a partire dal 2003) ha permesso a sempre più giocatori di accostarsi, in una modalità più intuitiva, al mondo del *Pc Gaming*.

Valve nasce dalla decisione di due dipendenti di Microsoft, Gabe Newell e Mike Harrington, divenuti milionari grazie al lavoro svolto presso la compagnia di Bill Gates, di aprire la propria azienda videoludica: "la Valve, LCC", fondata nel 1996.

Il primo gioco sviluppato fu *Half-life*, titolo divenuto leggenda nel mondo Pc, grazie anche alle due espansioni ricevute, al secondo titolo della serie, e ai diciassette anni di attesa per il terzo titolo (non ancora creato).

In seguito all'aiuto dell'ex collega di Microsoft, Michael Abrash, poi passato alla Id Software, Newell e Harrington riuscirono a ottenere la licenza per l'uso del *Quake Engine*, motore grafico e di sviluppo utilizzato per la realizzazione di *Quake*, grazie al quale, Valve poté sviluppare il proprio sparatutto a tema Sci-fi⁴³.

Il gioco, pubblicato nel 1998, fu un successo, riuscendo a vendere milioni di copie e ad essere ancora oggi considerato un "must"⁴⁴ tra i videogiochi. L'ottimo gameplay, unito ad un uso intelligente della narrativa, hanno aperto a nuove possibilità e portato il mondo degli sparatutto su un nuovo livello, divenendo base per la futura struttura del genere. Gordon Freeman (protagonista del gioco) e il suo piede di porco diventarono una delle figure più iconiche del mondo videoludico.

Nei tre anni successivi dalla pubblicazione, Valve, nel tentativo di incrementare le vendite del gioco, commissionò a Gearbox Software due espansioni del proprio titolo. Sebbene non fosse il primo caso di espansione di un gioco già in mercato, l'aver ideato delle

⁴² Errore di progettazione o di programmazione di un software che genera risultati inaspettati e involuti.

⁴³ Fantascientifico.

⁴⁴ Titolo da non perdere per la propria cultura videoludica.

espansioni per un gioco tanto di successo come *Half-Life*, potrebbe presumibilmente aver agevolato una delle pratiche più usate o abusate nel nostro tempo: i DLC.

Con DLC (*Downloadable Content*), si intendono, nel mercato videoludico, tutti i contenuti aggiuntivi scaricabili in seguito alla pubblicazione del gioco. E se in principio fungevano esclusivamente da aggiunta al gioco nel tentativo di allungarlo con nuove storie, personaggi o “oggetti di gioco”, come avvenuto per lungo tempo con *The Sims*, oggi spesso vengono usati come giustificazione per pubblicare parti mancanti di un gioco incompleto dietro pagamento.

Alle due espansioni va aggiunto l’immenso supporto dato da Valve alla community di *modders*, che non solo ha concepito nuovi livelli e modalità in grado di intrattenere i giocatori per ore, ma ha creato le basi del successo di cui gode oggi la piattaforma.

Tra le tante *mod* nate per *Half-Life* ve ne fu una che ottenne particolare successo tra i giocatori: *Counter Strike*. In essa i giocatori si ritrovavano online, in un’arena, a combattersi divisi in due squadre, terroristi contro antiterroristi.

La cura nello sviluppo della suddetta *mod* e l’evoluzione che ne otterrà nel tempo, porterà *Counter Strike* a rientrare tra i titoli più amati nel mondo del competitivo, essendo tutt’ora uno dei campi di battaglia degli atleti eSport di tutto il mondo.

Nel 2003, la compagnia cambia nome in Valve Corporation e allo stesso tempo iniziano i lavori su due delle componenti che porteranno Valve ad andare oltre il semplice sviluppo di videogiochi: *Steam* (rilasciato l’anno stesso) e *Source*⁴⁵.

Steam nasce con lo scopo di fornire ai giocatori uno strumento in grado di consegnare *patches*⁴⁶ e *update*⁴⁷ dei giochi di Valve. Prima di allora i giochi presentavano diversi problemi e risolverli richiedeva tempo e conoscenze.

Ma la prima versione di Steam era molto lontana da ciò che è diventata nel corso del tempo e i giocatori non erano soddisfatti delle funzioni aggiunte e della “pesantezza” e dei rallentamenti che il software portava ai computer. Gli unici giochi posseduti erano ovviamente quelli di Valve e le varie *mod* nate, l’interfaccia grafica era scarna e brutta, e infine il programma non si rivelava di facile fruizione per gli utenti che non volevano o potevano connettersi online.

⁴⁵ Motore grafico sviluppato da Valve.

⁴⁶ Correzione dei giochi.

⁴⁷ Aggiornamenti dei giochi.

Ma anno dopo anno il prodotto di Valve iniziò a cambiare. Prima di tutto nel 2005 ottenne i primi contratti per la pubblicazione di giochi di terze parti, contratti che portarono Steam a superare i 15 milioni di utenti attivi sulla community e i 1000 giochi provenienti da oltre 100 sviluppatori nel 2010. Nel 2014, Steam supera i 100 milioni di utenti attivi e raggiunge il numero complessivo di 3700 giochi. Nel 2017, il totale di titoli acquistati su Steam ammonta a circa 4.3 miliardi di dollari, rappresentando circa il 18% delle vendite globali di giochi per pc. Nel 2019, il servizio di Valve annovera più di 34 mila giochi, in aggiunta a oltre 20 mila software acquistabili e scaricabili, e oltre 95 milioni di utenti attivi mensilmente.⁴⁸

Nei suoi quasi venti anni di vita Steam si è rivelato un portale di accesso “facilitato” al mondo pc, agevolando l’incremento dell’utenza sulla piattaforma. Il successo ottenuto, rimasto incontrastato (o quasi) fino ad ora, ha spinto diverse “Publisher”⁴⁹ a sviluppare delle proprie piattaforme, nel tentativo di concorrere contro Steam.

Esempi sono *Origin* di Electronic Arts, *Uplay* di Ubisoft, *Battle.net* di Blizzard e, la più giovane e forse unica piattaforma che realmente riesce a fronteggiare il colosso rappresentato da Steam, *Epic Games Launcher* di Epic Games.

2. Il mercato Videoludico

Il viaggio affrontato fino ad ora, che ha esaminato alcuni dei passaggi più importanti di una realtà che, in un arco di tempo di circa 50 anni, ha continuato e continua ad evolversi e svilupparsi (basti pensare alle recenti tecnologie “VR”⁵⁰ e “Cloud Gaming”⁵¹), evidenzia l’impatto economico e culturale che il mondo videoludico ha avuto sulla popolazione mondiale. Il quantitativo di console e giochi venduti e le mascotte create e rimaste nell’immaginario collettivo di diverse generazioni, lo portano oggi ad essere considerato il mercato mediatico più grande del mondo, con un valore che nel 2020 tocca i 170 miliardi di dollari, superando la totalità degli introiti annui dell’industria cinematografica e musicale insieme.

E le potenzialità di questo mercato erano evidenti fin da subito.

⁴⁸ <https://multiplayer.it/notizie/137873-steam-supera-i-100-milioni-di-utenti-attivi.html>

⁴⁹ Azienda che si occupa della distribuzione dei giochi.

⁵⁰ Realtà Virtuale.

⁵¹ Servizio che consente ai giocatori di collegarsi a un server e ricevere in streaming il gioco selezionato. - [Che cos'è il cloud gaming? E sarà davvero il futuro? | Digitalart](#)

Basti pensare che, non tenendo conto dei milioni di unità vendute di Atari 2600, prima console al mondo a raggiungere questo obiettivo, i soli introiti derivanti dalle vendite dei cabinati di *Pong*, di *Space Invaders*, e successivamente di *Pacman* e *Dokey Kong*, hanno consentito di superare alcuni dei settori multimediali più redditizi del tempo. Infatti, nel 1982 il settore *Arcade* era in grado di generare più introiti dei Box Office e dell'industria musicale pop.

L'industria videoludica raggiunse in quel periodo il valore di circa 60 miliardi di dollari complessivi tra *arcade* (che erano il settore di punta) e *home console*.

Superato il crollo del mercato del 1983, la vendita del Nes permise al settore videoludico di iniziare la sua ascesa, con l'aggiunta di sempre più settori che ritagliavano o generavano nuove fette di mercato.

I cabinati arcade nei bar e sale giochi, sono stati affiancati successivamente dalle console, dai computer, dalle console portatili e oggi anche dagli smartphone.

Divenuti apparecchi in grado di svolgere innumerevoli tipi di attività, oltre allo scopo per cui sono stati realizzati, gli smartphone si sono ritagliati la fetta più grande del mercato, divenendo (proprio perché oggi la quasi totalità della popolazione mondiale ne possiede uno) la piattaforma con più utenti in assoluto tra *casual* e *hardcore gamers*.

2.1 Introiti e numero di Console

Per avere un'idea delle cifre guadagnate dalle case produttrici di console e giochi, ecco in breve il numero di console più vendute e di guadagni annui delle singole aziende:

Da quanto dichiarato, si calcola che nel corso di questi anni, Nintendo abbia venduto un totale di oltre 754 milioni di console, più precisamente per la famiglia Nintendo Ds circa 155 milioni di dispositivi, seguiti dal GameBoy con 119 milioni di dispositivi e da Wii con 102 milioni di dispositivi, che costituiscono tre tra i più grandi successi di vendite di Nintendo. Oggi Nintendo riporta un fatturato annuo di circa 16 miliardi di dollari.

Il dipartimento "Games And Networks Services" di Sony ebbe successo fin dal lancio della prima console che ottenne il 61% delle vendite globali, surclassando Nintendo che ne possedeva il primato fino ad allora. La sola Playstation arrivò a vendere 102 milioni di dispositivi, superata solo dalla sorella minore, la Playstation 2, che arrivò a vendere dal 2000 (data di lancio) al 2013 (chiusura dell'ultima azienda produttrice della console) quasi 160 milioni di console, divenendo la più venduta di sempre. Infine, troviamo Playstation 4

con un totale di 113 milioni di copie vendute ad oggi. Il settore “Game and Network Services” di Sony oggi possiede un fatturato annuo di 21 miliardi di dollari.

Il dipartimento Xbox di Microsoft ha da sempre combattuto per farsi spazio nel mercato fin dal suo rilascio arrivando a vendere 86 milioni di unità per quanto riguarda la Xbox 360, seconda console di Microsoft, 50 milioni di Xbox One e 25 milioni di Xbox, comportando oggi un guadagno annuale del solo settore videoludico di Microsoft di 4 miliardi di dollari netti, compresi i servizi in abbonamento diventati prodotto di punta della compagnia.

Per quanto riguarda i dati fiscali dei ricavi ottenuti dalle vendite di giochi del 2020, Tencent, colosso aziendale cinese, che negli ultimi anni ha dimostrato una maggiore presenza all’interno del mondo videoludico, ha chiuso l’anno con un’entrata di 7 miliardi di dollari, a seguire Sony con 5,6 miliardi di dollari, e infine Apple che chiude il podio con 3,7 miliardi di dollari.

2.2 Acquisizioni

Il tentativo di molte aziende di ritagliarsi uno spazio all’interno di un mercato sempre più grande e in rapida ascesa ha portato, soprattutto nel corso degli ultimi anni ad assistere ad importanti acquisizioni di aziende videoludiche da parte di vari esponenti del settore e no.

Di seguito elencherò alcune delle più interessanti e costose acquisizioni avvenute nel corso degli ultimi vent’anni.

Prima di tutto l’acquisizione avvenuta da parte di Tencet, per un totale di 8,6 miliardi di dollari, del colosso sviluppatore di giochi mobile Supercell, creatore di titoli come *Clash of Clans* e *Clash Royale* che oggi contano miliardi di giocatori in tutto il mondo.

Ancora, l’acquisizione da parte di Microsoft della ZeniMax Media, avvenuta per un totale di 8,1 miliardi di dollari, compagnia nordamericana proprietaria di alcune delle più importanti case di sviluppo videoludico tra cui Id Software e Bethesda, creatrice di saghe come *The Elder Scrolls* e *Fallout*, tra le più amate dai fan dei GDR occidentali del mondo.

Inoltre, nel gennaio 2022 sempre Microsoft ha acquistato Activision Blizzard, per un totale di circa 70 miliardi di dollari, transazione più onerosa mai vista sul mercato, ottenendo i diritti per tutti i giochi di successo posseduti dalla *publisher* nordamericana.

Nel 2015 Activision Blizzard ha offerto 5,9 miliardi di dollari per l'azienda maltese "King", ideatrice di successi per cellulare come *Candy Crash*, e nota per essere stata protagonista di diverse cause legali.

Nel 2014 le due transazioni più d'impatto furono: l'acquisizione dell'azienda svedese Mojang, creatrice del successo mondiale *Minecraft*, tutt'oggi supportato e giocato, per un totale di 2,5 miliardi di dollari. A seguire l'acquisizione di Oculus Vr da parte di Facebook (ora Meta) per un totale di 2 Miliardi di dollari, società che si occupa di realizzare visori di realtà virtuale.

Si può evincere dai dati riportati come l'interesse degli ultimi anni da parte delle grandi aziende si sia rivolto prettamente al mercato dei giochi mobile, che ad oggi copre la fetta del mercato videoludico più ampia, con un valore di 85 miliardi di dollari. Basti pensare al successo di uno dei titoli più giocato per *mobile* a partire dal 2016, *Pokemon Go*, che ha raggiunto un guadagno annuo di oltre il miliardo di dollari⁵².

Un altro importante evento avvenuto all'interno del mondo videoludico è l'acquisizione di *Twitch* da parte di Amazon per un totale di 1 miliardo di dollari.

L'acquisizione di Twitch e l'interesse mostrato dall'azienda nella crescita della piattaforma negli ultimi anni è indice dello sviluppo di un mercato diverso, ma parallelo a quello videoludico, il competitivo che vede come protagonisti da un lato i giovani atleti professionisti posti su un palco a fronteggiarsi in arene virtuali, dall'altro miliardi di utenti, online e sugli spalti, pronti a fare il tifo per la squadra preferita.

Infatti, Twitch è un servizio di streaming nato con lo scopo di permettere ai giocatori professionisti di "condividere" il proprio allenamento. Tramite le dirette dei professionisti, gli utenti sono liberi di commentare, partecipare e supportare economicamente i propri beniamini, e allo stesso tempo di imparare tattiche e stili di gioco direttamente dai giocatori più bravi.

L'iniziale successo di Twitch, ora divenuta una piattaforma di intrattenimento a tutto tondo, dimostra l'attenzione dell'industria e dei consumatori verso un mondo, simile al circuito sportivo, rappresentato da utenti che vogliono scendere in campo, mettersi alla prova e dimostrare le proprie abilità nel gioco, e da utenti interessati a osservare e supportare i giocatori di alto livello.

⁵² [Pokémon Go dal lancio ha ottenuto 5 miliardi di dollari di incasso \(ign.com\)](https://www.ign.com)

Capitolo 2

L'eSport e il competitivo videoludico

1. Ready, Set, Fight!

Il termine eSport è di origine recente e racchiude in sé il processo di sviluppo del mercato competitivo, cresciuto parallelamente al mercato videoludico che ha creato non solo meravigliose opere di narrativa, ma anche tanti giochi che hanno spronato migliaia di giocatori in tutto il mondo a voler dimostrare di essere i migliori.

Infatti, sebbene siano passati già più di trent'anni dalla nascita del competitivo videoludico, mediante eventi locali con gli "1vs1"⁵³ nelle sale giochi, poi ampliate con il multiplayer online, solo negli ultimi anni, si sono venuti a creare dei veri e propri circuiti che hanno ottenuto sempre più prestigio, grazie al fervore generato da Twitch e la consapevolezza che i *pro player* sono seguiti e acclamati al pari di noti sportivi internazionali.

A differenza del medium, dove le grandi aziende definiscono il processo evolutivo dei giochi, il competitivo videoludico si sviluppa in tutto il mondo, sebbene abbia le sue origini principalmente in Nord America e Sud Corea, tramite i migliaia di appassionati che si sono raccolti in *community* immense, con le quali supportano i titoli che amano e gli danno il prestigio e il seguito che oggi li ha resi i simboli della competizione (*Counter Strike*, *Dota* e *League of Legends* ne sono perfetti esempi).

1.1 Generi e titoli

Prima di definire le fasi che hanno portato il competitivo videoludico a diventare eSport, è importante definire quali generi videoludici e quali titoli nello specifico fungono da arene al giorno d'oggi.

Avere un'idea chiara di cosa siano e quali si giochino oggi ci permette di comprendere meglio i passaggi avvenuti sia nel contesto organizzativo che in quello videoludico.

RTS: Real-Time Strategies (Strategici in tempo reale)

⁵³ Giocatore contro giocatore.

I giochi di strategia trovano le loro radici agli inizi degli anni '90. Solitamente si tratta di giochi in cui il giocatore è un condottiero o una divinità che tramite una prospettiva a volo di uccello governa le proprie truppe. L'elemento "in tempo reale" è stato aggiunto solo successivamente, e con esso si indica la mancanza di una pausa o di una turnazione tra giocatori o cpu⁵⁴, richiedendo contemporaneamente strategia e prontezza di riflessi. Il titolo attualmente più giocato è *Starcraft II* di *Blizzard*, successore di *Starcraft*, anch'esso titolo giocato competitivamente per quasi 20 anni.

FPS: First Person Shooter (Sparatutto in prima persona)

Genere nato con *Wolfenstein* di *Id Software*. Solitamente i match sono giocati in varie modalità che mischiano strategia con l'annientamento della squadra avversaria, il piazzamento di una bomba o la conquista di un determinato luogo (Re della collina, Cattura la bandiera, ecc...) in team da 5 o 6 persone. I titoli più giocati del genere sono *Counter Strike: Global Offensive* di *Valve*, *Call of Duty* di *Activision* e *Overwatch* di *Blizzard*.

A questi si è aggiunto di recente un sottogenere, nato con *Player Unknown Battle Ground*, ma che ha ottenuto maggiore successo tramite *Fornite* di *Epic Games*, ovvero i Battle Royale (arene di circa 100 giocatori dove vince l'ultimo sopravvissuto).

MOBA: Massive Online Battle Arena

Nati come branca degli RTS in cui si ha sempre una visuale a volo di uccello, ma si gioca in team da 5 e ogni giocatore controlla un solo personaggio. A differenza di altri titoli non vi sono più mappe ma solo un'arena, la durata media va dai 40 ai 100 minuti e la coesione tra i vari giocatori e le possibili strategie sanciscono il risultato della partita. I titoli che rappresentano maggiormente il genere sono *Dota 2* di *Valve* e *League of Legends* di *Riot Games*, entrambi discendenti di *Dota*.

Sport Sims (Simulatori Sportivi)

Sono tutti i titoli che riproducono uno sport reale come ad esempio: giochi di calcio, basket, gare automobilistiche, di moto, football americano, ecc... L'unica differenza sta nel fatto che

⁵⁴ Intelligenza artificiale o computer.

un unico giocatore ha il controllo di tutta la squadra. Il titolo più emblematico per il competitivo è sicuramente *FIFA* di EA Sports.

Card Games (Giochi di Carte)

Come suggerisce il genere sono tutti quei giochi che fanno uso di carte, sia in formati complessi, come nel caso di *Heartstone* di Blizzard (mazzo da 50 carte con abilità differenti), che in versione più semplicistica, come *Clash Royale* di *Supercell* (uso di sole 10 carte per evocare le proprie truppe).

Fighting Games (Picchiaduro)

I Picchiaduro sono la categoria più peculiare riguardante il mondo eSport. Per quanto siano sicuramente i primi giochi che hanno definito il concetto di competizione diretta⁵⁵ (la competitività nasce con i punteggi dei cabinati⁵⁶), per anni hanno costituito una lega propria e sebbene di recente siano entrati a far parte dei titoli considerati eSport, persiste una divisione tra gli appassionati del genere e quelli di tutti gli altri. Nei Picchiaduro, giocati solitamente in uno contro uno, lo scopo primario è quello di mandare KO l'avversario, svuotando la sua barra della vita. Titoli come *Street fighter* di *Capcom*, *Tekken* di *Konami* e il più peculiare *Smash* di Nintendo rimangono tra i giochi più giocati dagli affezionati del genere.

1.2 Primi passi verso la community

È difficile datare con certezza il momento in cui sia nato l'eSport. Fin dalle origini dei videogiochi, o per meglio dire dei cabinati, il concetto di sfida tra giocatori è sempre stato presente. In principio con lo scopo di ottenere l'*High Score* (Punteggio più alto) rendendo ogni singolo cabinato un terreno di sfida. Poi con la creazione dei cabinati a due, come *Karate Champ* o il ben più noto *Street Fighter*, con cui i giocatori potevano sfidarsi e dove lo scopo non era più fare il punteggio più alto, bensì rimanere quanto più tempo possibile davanti al cabinato⁵⁷. Da quel momento in poi iniziarono a spiccare sempre più giocatori desiderosi di

⁵⁵ Il primo caso di gioco in cui due persone potevano sfidarsi direttamente.

⁵⁶ La presenza dei punteggi nei cabinati, spronava i giocatori a voler superare il punteggio più alto registrato.

⁵⁷ In questa tipologia di cabinati, il vincitore poteva rimanere a combattere un altro round contro un nuovo sfidante senza dover utilizzare un nuovo gettone.

mettersi alla prova, alcuni ottennero anche dei record mondiali per i loro punteggi incredibili, mentre altri tentarono di creare dei tornei per portare avanti le proprie passioni.

Se si dovesse scegliere un punto di partenza, probabilmente, la scelta più sensata sarebbe il *Space Invaders Championship*, organizzato da Atari nel 1980, che fu il primo evento in assoluto a tema videoludico che coinvolse anche la stampa.

L'anno successivo, Atari, contenta del successo ottenuto, provò a portare il progetto al livello successivo, creando *L'Atari World Championship*, questa volta con un monte premi finale di 50 mila dollari (20 dei quali andarono al giovane Eric Ginner).

L'evento non ottenne i risultati sperati, complice la mancanza di cameratismo o qualunque forma di *community* durante l'evento. Tuttavia, l'allora quattordicenne Ben Gold rimase affascinato dall'evento, spingendolo ad interessarsi sempre più ai videogiochi, fino ad entrare in contatto con Walter Day, titolare della sala giochi "Twin Galaxies", intenzionato a creare qualcosa di grande.

Nel 1982, Day invita Ben Gold, allora detentore del record mondiale per il punteggio più alto in *Stargates*, nella sua sala giochi, nel tentativo di creare un piccolo team formato dai migliori giocatori del mondo, generando quello che si può definire il primo team di giocatori professionisti. Al fine di dedicargli un articolo nella rivista *Life* vennero reclutati 18 giovani che si dovevano sfidare per la prima volta per ottenere il titolo di numero uno. L'evento porterà Jim Riley a proporre un contratto a Day e ai ragazzi: per la paga di 800 dollari a settimana avrebbero fondato il *U.S. National Videogame Team* e avrebbero partecipato ad un "Superstar Pro tour" dei migliori giocatori del tempo. Il progetto fu un fallimento: partendo dalla paga, molto al di sotto delle promesse fatte (circa 200 dollari a settimana), il progetto non ottenne il successo sperato, complice l'idea di viaggiare in bus con i ragazzi, che limitava i possibili spostamenti e i luoghi degli eventi.

Ciò nonostante, il team resistette, con Walter Day che fino al 1985 continuò a organizzare eventi videoludici. La svolta si ebbe verso la fine degli anni '80: con l'uscita del Nes di Nintendo e successivamente con la rivista *Nintendo Power*, i media mostrarono nuovamente interesse per i giocatori, e così anche le case produttrici.

Il team venne intervistato in vari eventi televisivi, inoltre uno dei membri, creò una rivista per il Team chiamata *USNVGT Electronic Gaming Monthly*, che al suo interno conteneva le prime recensioni e impressioni sulle console.

Nel 1989 Nintendo firma un contratto con la Universal Picture per mettere a disposizione i propri personaggi nel film *The Wizard*. Mentre nell'anno successivo Nintendo organizza l'evento più significativo di questo periodo: il *Nintendo World Championship*. Sebbene si chiamasse mondiale, l'evento era strettamente legato al Nord America e al Giappone (il campione nordamericano, infatti, incontrerà il campione giapponese). L'evento tenutosi in Nord America contò circa 8000 giocatori che si sfidarono su una cartuccia realizzata appositamente, contenente livelli provenienti da *Super Mario Bros. 3*, *Rad Racer* e *Tetris*. La competizione venne divisa in tre categorie: bambini, adolescenti e adulti. Per la categoria bambini ottenne il premio l'undicenne Jeff Hansen, per la categoria adolescenti il quattordicenne Thor Aackerlund (che tutt'oggi viene considerato il miglior giocatore di Tetris di sempre) mentre per la categoria adulti, Robert Whiteman. Alla fine dell'evento i tre vincitori si sfidarono formalmente sul palco, provando che al tempo il gioco competitivo era ancora in mano ai giovani (Thor vincerà la sfida seguito da Jeff). I vincitori portarono a casa quello che per allora era stato il premio più corposo nella storia del competitivo, ovvero 10 mila dollari in buoni spesa, un televisore 40 pollici, una statua dorata di Mario (anni dopo Thor venderà la sua per un totale di 300 mila dollari) e una Geo Metro, automobile decappottabile.

In questo periodo, il ruolo che ebbe Nintendo nel dare forma alla futura industria dell'eSport fu fondamentale (fa riflettere il fatto che la compagnia abbia mostrato solo recentemente interesse verso il mercato competitivo, nonostante uno dei titoli più giocati sia proprio Nintendo). Al tempo, l'idea di organizzare simili eventi non era altro che un modo per incrementare le vendite delle console e dei giochi Nintendo tramite le incredibili abilità dei giocatori. Ma il successo ottenuto dalla casa nipponica portò molti altri a volerli emulare e tra questi i giovani ingegneri della Id Software, che con l'introduzione di *Doom* e del multiplayer online, non solo diedero vita ad uno dei generi più apprezzati al mondo, ma resero il Pc la piattaforma definitiva per il futuro eSport.

1.3 Le fondamenta dell'eSport (1995 - 2004)

Quella che potremmo definire la seconda fase dello sviluppo dell'eSport si divide in questo periodo in due grandi "filoni", uno strettamente legato all'occidente, l'altro legato alla Corea.

In occidente, lo sviluppo di *Doom* e del multiplayer online portò la community a concentrarsi maggiormente sugli sparatutto e ad approfittarne fu Microsoft.

Il 30 ottobre del 1995 è in corso il *Microsoft Judgment Day*, evento dedicato a sponsorizzare Windows 95 come piattaforma di gioco. Durante le partite si potevano vedere spot pubblicitari con Bill Gates che compariva nelle arene di *Doom* per presentare la nuova piattaforma. Fino ad allora il pc non veniva considerata una vera piattaforma di gioco, viste le limitazioni tecniche e lo scarso parco titoli al tempo disponibili. È a partire da questo momento che l'idea generale inizia a cambiare.

Sul palco a contendersi vi erano due giocatori noti nella community di *Doom 2*: Dennis "Thresh" Fong e Ted "Merlock" Peterson. Thresh, in particolar modo, non solo viene ricordato per la spiccata bravura, ma anche per i consigli inerenti al mondo di *Quake* (titolo online successivo a *Doom* di Id Software) che hanno influenzato tattiche e modo di giocare, pubblicati nelle varie riviste del settore (basti pensare all'uso odierno del "WASD" come tasti di movimento, soluzione creata da Thresh per dare maggiore spazio di manovra alla mano col mouse e successivamente applicata come standard per tutti i giochi, in primis in *Quake 2*). Thresh tornerà sul palco nel *Quake Tournament* del 1997, tenutosi durante L'E3. Id Software comprese le potenzialità del gioco come sport continuando a investire su eventi in cui i giocatori potevano incontrarsi in IRL⁵⁸ (Carmack, sviluppatore di *Doom* e *Quake*, mise tra i premi dell'evento la propria Ferrari), dal momento che la tecnologia del periodo non consentiva a giocatori di paesi e continenti lontani di potersi fronteggiare.

I mezzi messi da Id Software e il professionismo di Thresh diverranno elemento portante per lo sviluppo dell'eSport e degli FPS come tali, specialmente nel 1998 con la distribuzione di *Half Life*, nel 1999 di *Unreal Tournament* di Epic Games e, grazie all'incessante supporto fornito all'utenza per la realizzazione di *mod* proposto da Valve, alla creazione nello stesso anno di *Counter Strike*.

Il mercato si riempì di multiplayer online singoli e a squadre. Si formarono i primi team, che se prima erano solamente online, da questo momento esistono nella realtà. I team migliori vennero assunti da Id, mentre altri si trasformarono in clan⁵⁹ (alcuni dei quali ancora in attività). Si costituirono anche le leghe (come la *Cyberathlete Professional League* nel '97), che creavano gli eventi principali di determinati giochi e gli eventi LAN⁶⁰ in presenza.

⁵⁸ In Real Life, in presenza fisica.

⁵⁹ Forma evoluta dei team, composta da più team di giocatori specializzati in giochi diversi.

⁶⁰ Local Area Network, Conosciuti col nome di LAN Party, si intendono tutti gli eventi tenuti in un luogo fisico.

Gli eventi creati dalla CPL videro di anno in anno incrementare il monte premi a dimostrazione del crescente interesse da parte di pubblico e aziende. Nel '97 il monte premi era di 4000 dollari in attrezzatura pc, nel '98 salì a 15 mila, mentre nel 2000 si arrivò a 100 mila dollari, di cui 40 mila solo al vincitore per *Quake 3: Arena*.

Degna di nota è la vittoria nel 2000 del giovane Johnatan "Fatal1ty" Wendel, ricordato soprattutto per la sua attività dal '99 al 2005 in cui si è sempre piazzato tra i migliori 4 giocatori del mondo. La sua fama lo portò non solo ad essere modello per molti giocatori ma a firmare contratti con diverse aziende per la produzione di merchandising e poi nel 2004 di una linea di schede video pubblicizzate durante uno showdown tra i migliori giocatori di *Quake* tenutosi presso la Grande Muraglia Cinese.

Al fianco dei "Tutti contro Tutti" in stile *Quake*, *Counter Strike*, con il suo gameplay basato sul gioco di squadra in team, iniziava a spopolare. Fu Frank Nuccio, possessore di una pizzeria a Dallas, che essendosi innamorato del titolo fin dal suo primo rilascio come mod, propose ad alcuni membri della CPL di aggiungere il gioco tra i titoli competitivi. Frank Nuccio non era nuovo nel settore, aveva stretto amicizia con Carmack e Romero, ed era stato nei loro studi a provare *Doom* prima dell'uscita. Fu il primo a cogliere le potenzialità di *Counter Strike* come titolo competitivo, sia dal lato dei giocatori che da quello degli spettatori. Nuccio cominciò ad invitare gli sviluppatori del gioco agli eventi, inoltre tramutò la Lega che aveva creato online in una branca della CPL chiamata la *Cyberathlete Amateur League* (CLA), raggiungendo nel 2004 i 200 mila giocatori.

Counter Strike porta il mondo degli eSport al passo successivo. Alcuni team riuscirono, tramite i guadagni ottenuti dagli eventi, a pagare uno stipendio ai propri giocatori. Ruoli come manager, coach, mentori o ancora autisti diventano figure ufficiali atti a migliorare e supportare i nuovi team emergenti.

Nel 2004 iniziano a nascere le prime grandi infrastrutture, con l'organizzazione di eventi calendarizzati e riproposti più volte l'anno; *La Major League Gaming* (MLG) organizza diversi eventi nel territorio statunitense, la *Electronic Sports World Cup* tiene la sua seconda edizione in Francia, la CPL organizza eventi tra Nord America, Asia ed Europa.

Contemporaneamente, dall'altra parte del mondo, in Corea del Sud, il mercato competitivo si sviluppa intorno a un'altra tipologia di giochi. E, per quanto in Nord America si raggiunsero dei traguardi importanti per l'ambito competitivo, il vero passo evolutivo lo mostrarono i coreani.

Se in Nord America gli FPS erano divenute le principali arene di combattimento, in Corea fu il gioco di Blizzard, *Starcraft* (noto Strategico), in particolar modo nella sua espansione *Brood Wars*, a fare breccia nei videogiocatori e a scatenare una vera e propria rivoluzione.

Intorno al '95 in Corea si svolse una campagna promozionale, atta a dimostrare come la velocità della rete coreana fosse leader mondiale nel settore, che avviò la Corea verso la produzione di elettronica di massa. In questo periodo spopolarono i *net café* (tutt'oggi in voga) in cui migliaia di giovani potevano trovare *setup*⁶¹ adatti a giocare. Per quanto riguarda la distribuzione del gioco, *Hanbisoft*, che al tempo ne possedeva i diritti in Corea, decise di regalare chiavi del gioco⁶² a tutti i caffè, portando al successo il titolo.

Brood Wars, una versione più bilanciata del gioco uscì nel '98, mentre l'anno successivo prese luogo il primo torneo di *Starcraft* mandato in televisione. Nel 2000 esistevano già diverse leghe e due canali televisivi interamente dedicati al gioco e all'eSport. Il successo ottenuto nel paese fu talmente grande che, giunta voce di cosa stava accadendo in oriente, Blizzard decise di festeggiare i 2 milioni di copie vendute in Corea. Il vicepresidente di Blizzard si recò in Corea, dove venne accolto dal Vicepresidente coreano in persona.

Fino ad allora, le capacità dei giocatori non erano state considerate elemento che potesse aumentare il valore di un titolo, motivo per cui Blizzard non diede molto peso alla questione, salvo poi successivamente doversi ricredere e correre ai ripari. Così *Brood Wars* si sviluppa come vero e proprio eSport con nuove esigenze da parte degli atleti e degli spettatori, come ad esempio paghe più alte e contratti più stabili, e la possibilità di poter scommettere sui match.

Nel 2000, col consenso da parte del ministero della cultura, sport e turismo, nacque la *Korean Esport Association* (associazione coreana degli eSport), o KeSPA per abbreviare, con il quale si sancirono pagamenti, regolamentazioni e obiettivi per salire di lega. Inoltre, presero accordi con le emittenti televisive e importarono lo "Sport League draft System" dal sistema Nord Americano per la selezione dei *player*.

⁶¹ Attrezzatura (computer adatti a far girare i giochi, cuffie, mouse e tastiere).

⁶²Comunemente definite Key, i codici di gioco sono gli identificativi con cui un giocatore può scaricare un determinato gioco o software.

Il lavoro svolto dal KeSPA permise, anche con l'avallo del governo, la sensibilizzazione del pubblico verso questo mondo (a differenza di quanto avveniva in altri paesi come l'Inghilterra dove veniva considerato solo uno spreco di soldi), a tal punto che in occasione dei mondiali del 2002, per motivare il team calcistico coreano, vennero chiamati a tenere discorsi di incitamento e a dare consigli diverse celebrità di *Starcraft*, in un contesto in cui gli atleti sportivi imparavano dagli atleti di eSports, il migliore dei quali al tempo era Lim "BoxeR" Yo Hwan.

Così come Fatal1ty e Thresh, anche BoxeR non viene ricordato esclusivamente per la sua particolare bravura, ma per le tecniche pionieristiche inventate, per le scoperte di trucchi e metodi per guadagnare tempo sull'avversario. Fu il primo a negoziare uno stipendio di cento milioni di won, per poi raddoppiarlo. Non solo, a fine contratto formò il proprio team, scegliendo direttamente i membri dalla lega amatoriale.

Team e *Team House*, diventarono comuni in Corea, laddove in Nord America, l'unico ad avere una concezione simile era Fatal1ty. E ai giocatori del KeSPA si affiancavano gli "stranieri", giocatori di altre nazionalità che per un breve periodo riuscirono ad ottenere una certa fama all'interno del contesto competitivo coreano, salvo poi cadere nel 2002 contro BoxeR e scomparire per oltre 16 anni.

E mentre gli stranieri si ritirarono successivamente in altri ambiti, nel caso dei coreani, molti *pro player* divennero coach o gestori di team, perché in Corea erano lavori retribuiti.

Il *World Cyber Games* di San Francisco del 2004 diverrà l'arena in cui queste realtà si scontreranno per la prima volta. In occasione dell'evento si sfidarono 600 giocatori provenienti da 62 stati differenti.

1.4 la caduta

Tra il 2004 e il 2007 il monte premi generale per gli eventi triplicò, passando dai quasi tre milioni di dollari per raggiungere gli otto milioni di dollari. A partire dal 2005, diverse competizioni in LAN venivano organizzate durante tutto il corso dell'anno, con sede in diversi paesi. Sempre più aziende erano interessate al mercato ed erano disposte a sponsorizzare gli eventi, portando alla creazione di nuovi posti di lavoro, o permettendo di pagare chi fino allora aveva dato la propria disponibilità spinto dalla passione.

L'estate del 2005 si aprì con l'Elettronic Sports World Cup (ESWC): a *Counter Strike*, *Quake 3* e *Unreal Tournament*, si affiancarono anche *Gran Turismo 4* (corse automobilistiche) e *Pro Evolution Soccer 2004* (storica controparte giapponese di *Fifa*), che prevedeva un monte premi di trecento mila dollari⁶³.

Ad agosto vi fu il Quakecom, in cui si scontrarono i migliori giocatori di *Quake 2*, *Quake 3* e *Doom 3*, e in cui lo svedese Mikael "Purri" Tarvainen vinse 10 mila dollari, in uno dei più importanti match nella storia degli FPS e di *Quake 2*.

Successivamente si tennero le finali del *ClanBase EuroCup Lan* in Olanda e del *GGL DigitalLife* a New York, per culminare con le finali del *World Cyber Games 2005*, evento che vide oltre alla moltitudine di giocatori, anche 4000 spettatori seduti sugli spalti e per la prima volta, nel torneo di *Starcraft*, due ragazzi coreani provenienti dalla *Starleague*⁶⁴.

A novembre si tenne il *DreamHack Winter Tournament* in Svezia, mentre a dicembre le finali per il *China Internet Gaming*, dove apparve per la prima volta *Warcraft 3*, nuovo Strategico di casa Blizzard.

Ma tra questi, l'evento più importante per l'anno fu sicuramente il *Cyberathlete Professional League World Tour*, le cui fasi si svolsero tra Italia, Cile, Brasile e Singapore, per finire a Time Square, New York, con un premio in palio di un milione di dollari.

Durante l'evento venne introdotto per la prima volta *Painkiller*, un nuovo FPS.

L'evento finale del World Tour venne trasmesso in televisione, portando i grandi media ad interessarsi a una nuova attività che comprendesse l'eSport.

Ma col crescente numero di spettatori, sponsor, interessi e monte premi si sottolineava anche il sottile equilibrio su cui tutto il sistema poggiava. L'incremento degli eventi da un lato portava un aumento dei costi in generale, dall'altro il rischio di un possibile fallimento comportava anche la perdita degli sponsor.

Prima di allora, si era già tentato di portare il mondo eSport al grande pubblico, con il progetto di Cyber x Games, fallendo nel processo.

Anche MTV, in collaborazione con la CPL, sviluppò il progetto di portare gli eSports sul piccolo schermo, ma il risultato, in seguito alle pessime manovre di programmazione perseguite da una produzione incapace di comprendere le dinamiche che esistono dietro i

⁶³ Paul "Redeye" Chanloner, *This is Esport (and how to spell it)*, pag. 56.

⁶⁴ Lega di Starcraft coreana.

giochi⁶⁵ e al tentativo di forzare una poetica mediale che non sempre coincide con la realtà⁶⁶, fu fallimentare.

Nota interessante di questa collaborazione è la realizzazione per la prima volta di un sistema di competizione Multi-titolo in cui i team prendevano punti sulla base dei titoli vinti e non più legati al singolo gioco. Sistema di competizione che, almeno su carta, sembrava una buona idea, considerato il costante cambio di titoli eSport giocati.

Il fallimento della stessa collaborazione comportò la chiusura della CPL e la successiva acquisizione di questa da parte di diverse corporazioni cinesi. In seguito, si scatenò una catena di eventi che fece perdere sempre più interesse, da parte di aziende e media, nei confronti del mondo eSport e che portò a un graduale declino dei fondi e dei premi messi in palio. Nonostante tutto, la community dietro rimase forte.

1.5 Twitch.tv

L'idea di allargare il mondo degli eSport ad un pubblico più vasto non era di fatto errata, ma, per formazione e costruzione dei media classici, non si era riusciti a dare una forma adatta alla presentazione per il pubblico di massa, che coniugasse le tempistiche richieste dai giochi con quelle desiderate dal media televisivo.

Ancora una volta sarà internet a fornire una soluzione al problema e a rilanciare in "pompa magna" il mondo eSport, tramite due grandi eventi: la nascita di *Twitch.tv* e il rilascio di *Starcraft II*.

Nel 2007, un giovane di nome Justin Kan, nel tentativo di farsi spazio nel mondo dei grandi imprenditori della Silicon Valley, decise di testare il lavoro della propria Star-Up, mostrando in onda su internet la sua vita per una intera settimana. Il progetto di Justin, infatti, non era altro che *Justin.tv*, una nuova piattaforma in cui si era in grado, tramite una semplice webcam, un computer e una connessione internet, di andare in onda e condividere col mondo la propria vita (ciò che oggi viene definito *lifestreaming*), e del quale si augurava un successo pari alle grandi piattaforme come Facebook e Twitter.

⁶⁵ I Match, composti da una decina di round, avevano una durata di 60 minuti circa, per questo motivo MTV cercò di ridurre i tempi, mandando in onda il programma a partire dal quarto round, con il risultato che i novizi non erano in grado di comprendere cosa stesse accadendo sullo schermo, mentre gli esperti non capivano cosa fosse successo prima di quel momento.

⁶⁶ Mtv desiderava raccontare la storia di un team dalle sue origini alla vittoria, non considerando l'idea che quest'ultimo potesse perdere.

Nel 2011 il sito cambierà nome in Twitch.tv, per poi nel 2014 essere acquistato dal colosso dell'e-commerce Amazon per una cifra pari a 970 milioni di dollari (seguito dal successivo acquisto della *GoodGame*, agenzia che possiede *Evil Geniuses* e *Alliance*, due dei team eSport più grandi del mercato).

Per spiegare l'interesse di Amazon per la piattaforma e per il successivo mercato eSport rilanciato, basti pensare al processo evolutivo avvenuto in una piattaforma in cui migliaia di utenti erano in grado di mandare in onda non solo le proprie vite ma, come si vide ben presto, anche di "condividere" film, serie e miriadi di materiali coperti da diritto d'autore. In questo processo si cercò un medium che non rischiasse di imbattersi in cause legali, e il videogioco fu la risposta. Infatti, non è difficile immaginare come i giochi facessero parte della quotidianità di molti utenti ed in questo modo, Twitch.tv diveniva una finestra in cui poter seguire i tornei dei propri giochi preferiti oltre che assistere all'ascesa dei giocatori migliori.

E Twitch è ciò di cui l'eSport necessitava, una piattaforma che sebbene raggiungesse un numero più limitato di utenza rispetto alla TV, permetteva di richiamare il pubblico veramente interessato, di abbattere i costi per lo streaming (non per l'apparecchiatura necessaria) e per la trasmissione degli eventi da parte delle grandi emittenti.

Di conseguenza tutti gli organizzatori di eventi eSport rimasti si spostarono sulla piattaforma in quanto il metodo migliore nel rapporto costi-benefici per raggiungere un vasto pubblico, e tra questi vi erano la ESL, che iniziò a farne uso immediatamente, e *L'Evo Fightng game championship*.

Accertato il successo che Twitch poteva apportare, nonché i guadagni che se ne potevano ottenere (oggi è integrato sulla piattaforma il sistema di abbonamenti mensili, oltre a quello di donazioni agli streamer), tutto il circuito competitivo decise di rimanere sulla piattaforma. Basti pensare come oggi è uso comune includere un quantitativo definito di ore in live nei contratti dei giocatori.

Contemporaneamente alla nascita di Justin.tv, nel 2007, durante il *Blizzcon*, tenutosi per l'occasione a Seoul (invece della solita location in California), contro ogni aspettativa dei giocatori, venne presentato un nuovo titolo, non *Warcraft 4*, ma *Starcraft II*.

Il titolo venne pubblicato tre anni dopo, portando con sé molte novità. Prima di tutto, in seguito ai mancati guadagni di *Brood Wars*, la Blizzard decise (cosa che aveva già fatto con *World of Warcraft*) di consentire l'accesso al gioco solamente mediante la propria

piattaforma, Battle.net, decisione che causò parecchie lamentele in quanto la mancanza di LAN (collegamento a cavo diretto) causava dei Lag⁶⁷ tra i giocatori. Inoltre, avendo concesso il diritto di essere l'unico Broadcaster per il gioco a GOMTV, Blizzard tagliò la KeSPA fuori dal proprio circuito, assicurandosi un maggiore introito.

Per quanto riguarda il gioco, i possibili approcci strategici aumentarono esponenzialmente, grazie alla possibilità di poter selezionare un numero indefinito di truppe, non limitando le battaglie a piccole schermaglie di 12 elementi come in *Brood Wars*, e al fatto di aver reso il gioco più telegenico, affascinante e avvicinabile per i nuovi giocatori. Ben presto diversi Pro Player iniziarono a spostarsi sul nuovo gioco.

GOMTV fonda una nuova lega per *Starcraft II*, la *Global Starcraft 2 League*, organizzando eventi che portano nel 2010 ad avere un monte premi di 820 mila dollari, e a quadruplicarli l'anno successivo⁶⁸.

Il gioco non si ferma ai giocatori coreani ma coinvolge anche i giocatori occidentali; sempre più giocatori iniziano a comparire in live, o in show in live su Justin.tv, molti altri si spostano dalle piattaforme concorrenti a Justin.tv. La piattaforma cambia nome, e aggiunge la possibilità di abbonarsi ai canali degli utenti. Il gioco diviene cavallo di battaglia di Twitch.tv, che manda in onda tutti gli eventi occidentali inerenti a *Starcraft 2*.

Nascono nuove leghe pronte a occuparsi dei nuovi giocatori occidentali: in Europa la *ESL Intel Extreme Master Series* si occupa di creare una piattaforma per gli utenti e gestire gli eventi, in Nord America invece troviamo la *Major League Gaming* e la *IGN Proleague*.

Tra i tanti giocatori occidentali, la canadese Sasha Hostyn, è quella che oggi rientra tra i migliori giocatori di *Starcraft* (e tra gli unici tre giocatori occidentali che ogni anno riescono a rientrare nella *Starleague* coreana), nonché la giocatrice col più alto introito di sempre nel mondo eSport.

Riprese le redini del circuito di *Starcraft*, Blizzard si impegnò a far sì che la meta finale degli eventi legati al proprio titolo diventasse il *Blizzcon: the World Championship Series*. Quello che però in tanti non intuirono, Twitch compresa, è che già nel 2013 *Starcraft* aveva raggiunto il suo apice nel mondo eSport (nonostante tutt'ora sia molto giocato) e che ben

⁶⁷ Rallentamento e conseguenziale impossibilità di giocare in un gioco online.

⁶⁸ Paul "Redeye" Chanloner, *This is Esport (and how to spell it)*, pag. 78.

presto l'interesse si sarebbe spostato verso un altro tipo di strategico a squadre: i MOBA (che tutt'oggi a 9 anni di distanza primeggiano ancora nel mondo eSport).

1.6 I MOBA e la concretizzazione dell'eSport attuale.

Pensando al mondo dell'eSport odierno il genere di maggior successo è il MOBA. Anche se negli anni ne sono stati sviluppati diversi, oramai due sono i titoli maggiormente giocati (se vogliamo escludere le varianti Mobile): *Dota 2* (detentore del record per il più alto monte premi del settore) e *League of Legends* (noto non solo per fama, ma anche per aver generato innumerevoli posti di lavoro come atleti eSport).

La peculiarità dei Moba risiede nell'essere un genere creato interamente dai giocatori, senza nessuna grande azienda dietro, ma solo informazioni sparse (difficili da seguire a causa dell'anonimato di internet) per chi cerca di risalire all'origine del genere. Certamente, non è il primo titolo eSport a nascere da una *mod* (*Counter Strike* ne è un esempio) ma di certo il primo caso di genere ideato e sviluppato dalla community (seguito poi da *Rocket League*, gioco di calcio dove ogni giocatore deve utilizzare una macchinina radiocomandata per fare goal).

Volendo risalire alle sue origini, *DotA* nasce con la mappa *Aeon of Strife* creata dall'anonimo *modder* Aeon64 sull'editor di *Starcraft: Brood Wars*, lo *StarEditor*. Sembra che la mappa permettesse ai giocatori di utilizzare un solo personaggio e tutti con abilità diverse, ma la veridicità di questa storia non è certa.

Successivamente, il creatore di mappe Nick Gun_4_ever Taijeron (ora sviluppatore per Microsoft) generò due mappe ispirate a *Dinasty Warrior* chiamate *Aeon of Strife: Battlefield*, in cui i giocatori potevano combattere contro la CPU, e *Aeon of Strife 2* che introduceva il multiplayer.

Le mappe create portarono l'utenza a spingersi oltre con il nuovo editor di mappe rilasciato da Blizzard con *Warcraft 3*. La successiva evoluzione del genere si raggiunse con Kyle "Eul" Sommer, scolaro nordamericano a cui risale il nome *Defense of the Ancient*, o per semplificare *DotA*, il rilascio di diverse versioni della *mod* (*Roc-DotA*, *Dota Classic* e *DotA 2: Thirst for Gamma*), il supporto per più giocatori e persino alcuni degli eroi che tutt'ora sono presenti nel gioco. Eul successivamente abbandonò il progetto, non prima di averlo reso *Open Source* e quindi dando il suo benestare per futuri sviluppi del gioco.

I giocatori amarono il titolo, dando vita nel 2003 al primo torneo non ufficiale online con soli 25 giocatori. Da lì a poco l'utenza cominciò a sviluppare diverse versioni del gioco, dall'insieme delle quali prese vita *DotA Allstars*, che prendeva il meglio di ogni *mod* e le personalizzava. Sviluppato dagli anonimi *modder* "Meian" e "Madcow", il gioco raggiunse il successo grazie a Steve "Guinsoo" Feak alla fine del 2003, che aggiunse un sistema che incoraggiava i giocatori a recuperare oggetti per potenziare i propri personaggi e un sistema che dava incentivi uccidendo gli eroi avversari (spostando l'interesse dei giocatori nell'affrontarsi tra di loro), elemento divenuto cardine del genere.

Quando lo sviluppo venne preso in carico da Stepehn "Neichus" Moss nel 2005, il gioco poteva già contare un *roaster* ⁶⁹di 69 personaggi tutti differenti, elemento che colpiva i giocatori soprattutto per il gran numero di strategie che potevano essere messe in atto grazie ad una squadra sempre differente.

Allo stesso tempo il forum fondato da Steve "Pendragon" Mescon, si stava evolvendo nel diventare un luogo di raduno per la community del gioco.

Il successo raggiunto fu tale che Blizzard, durante il BlizzCon del 2005, riservò uno spazio dedicato ad un torneo di *DotA*.

Dalla successiva scorporazione di *DotA* sono nati diversi titoli, ma solo tre possono essere considerati realmente i successori: *Heroes of the Storm* di Blizzard, che a differenza dei precedenti non è nato dalla community ma dall'azienda stessa (e ciò potrebbe spiegare il fallimento del titolo), *League of Legends*, sviluppato da Guinsoo e Pendragon (cosa che probabilmente rende il titolo il legittimo figlio), e *Dota 2* sviluppato da Valve.

League of Legend nasce dall'idea dei fondatori di Riot Game in collaborazione con Guinsoo e Pendragon di generare una versione di *DotA* che potesse essere considerato un business legittimo. Il tutto però mantenendo delle linee guida ben chiare come, ad esempio, l'idea che il gioco dovesse essere gratuito (il sistema di guadagno si basa prettamente sulla vendita di costumi alternativi ed altri eventi), ma soprattutto che non dovesse esserci un seguito del gioco, bensì aggiornamenti costanti. Per fare ciò erano necessari dei fondi cospicui e a risolvere il problema ci pensò il colosso cinese Tencent (che oggi possiede quote di quasi ogni importante casa di sviluppo videoludica).

⁶⁹ Selezione di personaggi.

Il gioco venne rilasciato nel 2009, con 40 “campioni” sbloccabili⁷⁰ e tramite la piattaforma proprietaria di Riot, il che rendeva molto più semplice l’installazione sui pc (oltre ad essere talmente tanto ottimizzato⁷¹ da riuscire a girare su qualunque dispositivo). Inoltre, in Corea, i giocatori che lo provavano presso i *PC Bang*⁷² potevano utilizzare tutti i campioni, cosa che favorì il consenso dei giocatori sudcoreani. Il numero dei giocatori crebbe esponenzialmente arrivando ad avere 67 milioni di giocatori nel 2014.⁷³

Già nel 2011 entrò a far parte dei *World Cyber Games*, con Riot che poco tempo dopo formalizzò la lega globale di *Lol*⁷⁴.

Il lavoro svolto nei successivi dieci anni dal suo lancio, ha plasmato il mondo eSport di oggi, nella concezione di eventi, stadi, ma soprattutto spettacolarità per i giocatori e gli spettatori. Basti pensare i contratti ottenuti con gli *Imagine Dragons*, che non solo hanno realizzato un brano per il gioco, ma anche composto la sigla di apertura della recente serie Netflix *Arcane*, che racconta vicende inerenti ad alcuni dei campioni del gioco. O se non bastasse, vi sono ancora le K-DA, il gruppo K-pop⁷⁵ di Idol virtuali⁷⁶ formati da alcuni campioni del gioco.

Al contrario Valve ha deciso di pubblicare un seguito di *DotA*, *Dota 2*, che ricalca maggiormente l’originale, nel quale la mancanza di ruoli ben definiti degli eroi⁷⁷ (al contrario dei campioni di *Lol*) rende il gioco più complesso.

A differenza della concorrente, Valve tende a lasciare ai giocatori lo sviluppo del proprio titolo, senza realizzare eventi o pubblicizzare il proprio gioco, salvo organizzare il “*The International*”, corrispettivo del *League of Legend The Championship*⁷⁸.

⁷⁰ In *League of Legends* i personaggi giocabili vengono definiti campioni. I nuovi giocatori inizialmente potranno far uso solo di alcuni personaggi sbloccati o temporaneamente disponibili mediante turnazione settimanale e successivamente saranno in grado, tramite valuta reale o in-game, di poter acquistare i campioni mancanti.

⁷¹ Con ottimizzazione si intende il processo svolto dagli sviluppatori nel rendere un gioco ottimale nel funzionamento su una determinata piattaforma.

⁷² Nota catena coreana di Internet Cafè.

⁷³ Paul “Redeye” Chaloner, *This is Esport (and how to spell it)*, pag. 92.

⁷⁴ Lega eSport ufficiale di *Lol*.

⁷⁵ Genere musicale coreano.

⁷⁶ Gli o le Idol sono cantanti singoli o in gruppi, tipicamente asiatici, la cui caratteristica è quella di fare spettacoli che includono performance canore e di ballo. Virtuali, in quanto si fanno uso di video 3D con personaggi inesistenti.

⁷⁷ A differenza di *League of Legends*, in cui i campioni hanno un ruolo specifico sul campo di battaglia, in *Dota* e *Dota 2*, gli eroi risultano più versatili, portando i giocatori a creare diverse tattiche e approcci per il singolo eroe.

⁷⁸ I due eventi più importanti per i rispettivi titoli.

Nonostante il successo riscosso da *DotA*, *Dota 2* non ha avuto riscontri positivi in Corea, probabilmente o per l'esistenza di *League of Legends* o perché Steam non viene utilizzata come piattaforma per l'acquisto e il *download* dei giochi. Tuttavia, ha ottenuto successo in occidente e nel mercato cinese, mantenendo il titolo di "gioco con maggiori utenti attivi" sulla piattaforma di Steam.

L'influenza dei Moba è evidente anche allo spettatore meno avvezzo, non solo nel modo in cui vengono strutturati gli eventi, ma anche nel modo in cui le compagnie gestiscono i propri giochi e i generi stessi.

Un esempio concreto è *Overwatch*, titolo presentato da Blizzard nel 2014 e rilasciato due anni dopo. Il concept di *Overwatch* lega i due maggiori generi che fino ad allora erano stati protagonisti nelle arene eSport.

Overwatch è uno sparatutto a squadre in cui due team di sei eroi si contendono un obiettivo. Il termine eroi è ciò che ci fa comprendere il legame con i Moba: infatti ogni personaggio avrà un ruolo ben definito e delle abilità ad esso legate tutte diverse, i membri del team dovranno essere in grado di scegliere la formazione migliore per raggiungere l'obiettivo.

Sulla falsa riga di Riot, nei due anni passati dalla presentazione al rilascio, *Overwatch* possedeva già una *fanbase* importante, dovuto alla pubblicazione di video, fumetti e altri media volti a far conoscere i personaggi e a esplorarli, che permise ai giocatori di affezionarsi ai futuri *Main*⁷⁹.

Il Moba è ciò che ha permesso ad *Overwatch* di differenziarsi, di ravvivare la scena degli Fps, ma soprattutto di elevarsi al di sopra degli stantii titoli presenti.

Durante il BlizzCon del 2016, Blizzard annunciò l'apertura della Overwatch League (OWL) con team stabili che avrebbero preso posto nelle classificazioni e negli eventi principali, con contratti, affiliazioni, stipendi e sponsor.

E sebbene questi eventi possano apparire simili a quelli del passato, oggi, a differenza degli anni '90 e 2000, si è raggiunta una stabilità tale da rendere solida la struttura che regge l'eSport a livello mondiale.

⁷⁹ Termine utilizzato per indicare gli eroi in cui il singolo giocatore si specializza.

1.7 E i “picchiaduro”?

Nella storia dello sviluppo dell’eSport, i “picchiaduro”, nonostante siano i primi giochi in multiplayer (sebbene locale) in cui due giocatori possono fronteggiarsi, necessitano di una analisi separata.

Per anni, infatti, si è assistito ad una frattura tra il mondo eSport e quello dei “picchiaduro”, probabilmente a causa della natura dei giochi, del modo in cui si sono evoluti, ma soprattutto della piattaforma di gioco: infatti, a differenza dei titoli tipici dell’eSport, i picchiaduri si sviluppano sulle console, e ancor prima nelle sale giochi, con i cabinati.

Si è tentato di unire i due mondi, per anni la *World Cyber Games* ha cercato di avvicinarsi alla “*Fighting Game Community*” o FGC, ma tramite *Dead or Alive*, che per quanto possedesse una *fanbase* solida, non era nulla in confronto a quella che era ed è tutt’oggi la *community* di *Street Fighter*.

La FGC esiste oramai da anni, anche da più tempo delle prime community su pc. Ma il genere, unito alla piattaforma su cui si gioca, non è stato mai in grado di attirare sponsor che potessero finanziare e pubblicizzare grandi eventi (a differenza dei pc che richiamavano l’attenzione delle aziende produttrici di componenti).

I Picchiaduro vanno comunque considerati eSport in quanto rientrano tra i giochi più tecnici e richiedenti esercizio che esistono sul mercato.

Nonostante negli anni siano nati diversi titoli del genere (*Mortal Kombat*, *Marvel Vs. Capcom*, *Tekken*, *Guilty Gear*, *Dead or Alive*, *Virtual Fighter*, *King of Fighter*, ecc...), il più seguito e giocato rimane oggi *Street Fighter* di Capcom, capostipite del genere.

La community di *Street Fighter* inizia a svilupparsi intorno al 1992 nei grossi centri abitati, anno di uscita del secondo titolo della serie. Il successo ottenuto dal titolo portò Capcom a non riuscire a fornire abbastanza cabinati, vista l’alta richiesta. *Street Fighter* riuscì a conquistare con facilità i giocatori, rendendolo il secondo più grande successo dopo Mario (non a caso Nintendo ne ottenne i diritti per la versione home console).

Per mantenere i guadagni, Capcom fece uscire diverse edizioni del titolo anno dopo anno, ognuno con migliorie o cambi tecnici (*Street Fighter 2 Turbo*, *Championship*, ecc...). Una partita costava poco, e con la pratica si poteva prolungare la durata.

Ben presto i giocatori cominciarono a radunarsi nelle sale giochi, per competere con gli altri giocatori, e subito dopo a muoversi per le città per dimostrare chi fosse il migliore.

Capcom, per celebrare il lancio di *Street Fighter Alpha 3*, conscia della crescente *community* intorno al gioco, decise di tenere un campionato mondiale nel 1998, in cui alla fine si sarebbero scontrati il miglior giocatore nordamericano contro il migliore giapponese. Per la parte nordamericana il titolo venne vinto da Alex Valle e per la parte giapponese da Daigo Umehara (una vera leggenda del circuito, tanto da meritarsi il soprannome *The Beast*).

Con la fine degli anni '90, l'attenzione per il genere scemò e ai giocatori non rimase altro che crearsi i propri eventi. È il caso del *Battle By the Bay* (B3) organizzato da Tom Cannon.

Il successo del picchiaduro tornerà dopo le semi finali di *Street Fighter 3: 3rd Strike* dell'Evo 2004, grazie alla vittoria incredibile ottenuta da Daigo The Beast, tramite ciò che oggi viene definita la "*Daigo Parry*" (parata di Daigo), pregevole della tecnica e delle capacità di questo giocatore (e recuperabile su Youtube col nome di *Evo Moment #37*).

Lo scalpore generato da quella vittoria diede la spinta a Capcom per rilasciare *Street Fighter 4*, prima in versione *arcade* per il pubblico giapponese nel 2008, poi l'anno dopo su scala mondiale.

Il successo della FGC era indiscutibile, soprattutto in un periodo come quello degli inizi anni 2010 in cui tutto il settore stava riemergendo. Nuovi Team, sezioni picchiaduro nei team preesistenti come in Evil Geniuses, *partnership* con Twitch e sponsorizzazioni da parte di aziende non erano più distanti da questo mondo. Nel 2013 Capcom lancia la *Capcom Cup* per poi seguire con un Pro Tour.

Oggi Capcom e la FGC hanno raggiunto una propria armonia, con la casa sviluppatrice consapevole dei fan disposti a seguirla.

2. Costi e introiti

Solo recentemente si è raggiunta una situazione tale da permettere ai giocatori di potersi sostenere tramite la propria passione; tuttavia, non bisogna pensare che eventi peculiari come il giovane Kyle "Bugha" Giersdorf, vincitore della *Fornite World Cup* con in palio un premio di 3 milioni di dollari, siano frequenti. Basti pensare come la media di guadagni ottenuti dalle vincite dei tornei per un giocatore fossero in media di 678 dollari, poi aumentati a 1250 nel 2019⁸⁰.

⁸⁰ Paul "Redeye" Chaloner, *This is Esport (and how to spell it)*, pag. 177.

Nella gerarchia di ciò che sancisce il guadagno annuo di un *CyberAthlete* (atleta elettronico), al primo posto troviamo il salario proveniente dai contratti dei team. Ovviamente, così come avviene per tipologia di sportivo e sport giocato, anche nel mondo eSport ritroviamo differenze di guadagno tra giocatori di diverse leghe. Per fare alcuni esempi, si calcola che il guadagno medio di un giocatore della *Rocket League Championship Series* sia stato nel 2018 di circa 4000 dollari al mese, che equivale all'incirca al guadagno medio di un giocatore di *Rainbow Six Siege*.

I giocatori della *Overwatch League*, invece, ricevono un salario minimo di 50 mila dollari annui, oltre ai contributi e all'assicurazione medica, come richiesto dal contratto per accedere alle leghe di Blizzard.

Nel Caso di *League of Legend*, Riot ha sancito per i giocatori della Lega Nord Americana del "*Legends Championship Series*" (LCS) un minimo di 75 mila dollari annui, ma tra il 2018 e il 2019, come rivelato dalla commissione interna della lega, il guadagno medio si aggirava intorno ai 300 mila dollari annui, con i giocatori migliori che raggiungevano cifre anche superiori.

Per i *top player* di *CS:GO* (*Counter Strike: Global Offensive*), i team europei pagano una media che va tra i 25 e i 30 mila dollari mensili (nel 2017, un giocatori ha affermato che i migliori nel circuito guadagnassero "felicitemente" 29 mila dollari mensili).

Al secondo posto vengono le sponsorizzazioni, oggi giorno sempre più frequenti e provenienti da grandi aziende non solo legate al mondo del gaming o dei computer, ma anche da piccole e grandi aziende esterne. Per fare un esempio concreto, Red Bull, nel suo processo di sponsorizzazione di atleti, presenta tra le sue fila Riccardo "Reynor" Romiti, del Team QLASH, che ha raggiunto la vetta dei giocatori di *Starcraft 2*, ed è l'attuale vincitore dell'*Intel WorldMaster World Championship 2021*, campionato mai vinto da un non coreano.

Al terzo posto vi sono gli introiti provenienti dal merchandising, dalle vendite *in-game* e dal possesso di una quota del team. Per quanto riguarda le transazioni *in-game*, parliamo di vendita di *stickers*, *skin*, *avatar*⁸¹ e accessori tematici per il personaggio o del team o del singolo giocatore. A detta di Nicolai "dev1ce" Reedtz i giocatori migliori potevano arrivare a guadagnare intorno ai 50 mila dollari a torneo con questa pratica. Alcuni esempi

⁸¹ Adesivi, costumi alternativi o immagini per il profilo giocatore.

di oggetti *in-game* possono essere i cappelli personalizzati di *Team Fortress 2* di Valve, o ancora i colori personalizzati e gli emblemi dei costumi/armature in *Overwatch* o nel più recente *Halo Infinite Multiplayer*.

Altri giochi offrono servizi simili per team e giocatori: ad esempio in *Dota 2*, molti team collaborano con artisti per creare dei pacchetti eroi (*skin* e accessori per i personaggi maggiormente utilizzati dai giocatori del team) venduti nel gioco, o ancora Riot ha creato a partire dal 2019 i “*Team and Fan Passes*” con cui i giocatori vengono premiati seguendo, osservando e investendo nel proprio team preferito.

Molti grandi team, come gli Evil Geniuses, gli Astralis e gli OG, appartengono ai giocatori, per cui, spesso, invece di ricevere uno stipendio, ricevono parte del ricavato del Team o vendono le azioni in loro possesso.

Al quarto posto troviamo lo *streaming*. Molti giocatori ritrovano nel proprio contratto un quantitativo di ore da dedicare allo *streaming*. Allo stesso modo molti giocatori odierni vengono dalla realtà di Twitch, questo perché lo *streaming*, con la giusta dose di bravura e fortuna, può diventare una fonte di lucro non indifferente: prima di tutto tramite le donazioni via servizi come Paypal, poi tramite gli abbonamenti mensili dei *follower*, in particolar modo per chi è diventato *partner*⁸² di Twitch. Infatti, non di rado, si può assistere a giocatori divenuti famosi tramite *streaming*, entrare in una lega e poi tornare sulla piattaforma in quanto molto più lucrativa.

Per dare un’idea di quanto si possa guadagnare su Twitch, all’inizio dell’ottobre 2021, in seguito ad un attacco hacker, sono trapelati gli introiti dei maggiori *streamer* della piattaforma da agosto 2019 fino a ottobre 2021. Tra i tanti risalta alla quarantaseiesima posizione, il noto giocatore di Fortnite Tyler “Ninja” Blevins, con un guadagno di un milione e 400 mila dollari.

In ultima posizione vi sono i premi ottenuti dagli eventi, questo perché, sebbene si sia passati dai 4.1 milioni di dollari in monte premi del 2009 ai 214 milioni di dollari del 2019, le probabilità di vincita del singolo evento non sempre si basano sulle capacità del giocatore, ma spesso anche sulla fortuna.

⁸² Il sistema di Twitch si suddivide in Utenti, Affiliati e Partner di Twitch, sulla base del livello ottenuto, il singolo utente è in grado di accedere ad un numero maggiore di strumenti sulla piattaforma, nonché ad una percentuale più alta di introiti.

Per fare alcuni esempi di premi per le competizioni: Epic Games nel corso del 2019 ha speso 100 milioni di dollari per sviluppare la propria scena competitiva (30 dei quali sono andati come monte premio finale della Fornite World Cup); Valve, con l'introduzione del "Battle Pass", sistema utilizzato per racimolare i fondi da dedicare agli eventi e ai premi, è passato da un monte premi di 1.6 milioni di dollari nel 2013 a 34 milioni di dollari nel 2019 (rendendolo il gioco che fino ad ora ha dato il monte premio più alto in assoluto, con un totale negli anni di 219 milioni di dollari).

3. Mobile Gaming come eSport?

Il mercato *mobile* è sicuramente il più giovane, ma certamente anche il più remunerativo, e così come avvenuto per pc e console, lentamente anche la nuova piattaforma sta facendo breccia nel mondo degli eSport.

A intuire questo passaggio sono stati sicuramente *Fortnite* e *Player's Unknown Battleground* (PUBG), con le corrispettive versioni *mobile*, che si sono diffuse velocemente in India (dove nel 2019 si è tenuto un torneo con in palio 200 mila dollari) e in Cina (dove frequentemente si possono vedere sponsorizzazioni di team di giochi mobile)⁸³. Di seguito sono giunti i Moba, come *Arena of Valor* e *Vainglory*, che hanno portato recentemente grandi compagnie come Riot Games e The Pokemon Company ad interessarsi al genere (nel 2020 è stato rilasciato *League of Legends: Wild Rift*, versione *mobile* di Lol, mentre nel 2021 *Pokemon Unite*, primo Moba *mobile* a tema Pokémon che in breve tempo a riscosso grande successo tra i fan)⁸⁴.

Successivamente, giochi di carte come *Heartstone* di Blizzard, nel quale non si notano differenze tra le varie piattaforme su cui si gioca (pc, table e telefono), o *Clash Royale* di Supercell, per il quale la *Crown Championship Series* del 2017, conclusasi nella Copper Box Arena di Londra con 100 mila spettatori su Twitch (e riproposta l'anno successivo con meta finale Tokyo) ha messo in palio un milione di dollari⁸⁵.

Infine, gli "Auto-Battler", nati a loro volta dai Moba, con cui i giocatori si sfidano in una sorta di partita a scacchi, selezionando e utilizzando diverse formazioni di eroi. Alcuni esempi possono essere proprio *Dota Underlords* di Valve e *League of Legends Teamfight Tactics*,

⁸³ Paul "Redeye" Chaloner, *This is Esport (and how to spell it)*, pag. 227.

⁸⁴ Paul "Redeye" Chaloner, *This is Esport (and how to spell it)*, pag. 227.

⁸⁵ Paul "Redeye" Chaloner, *This is Esport (and how to spell it)*, pag. 227.

che ha raggiunto nel 2019 un numero complessivo di 33 milioni di giocatori e ha visto nascere diverse nuovi sezioni nei team⁸⁶.

⁸⁶ Paul "Redeye" Chaloner, This is Esport (and how to spell it) , pag. 229.

Capitolo 3

Il Videogioco in Cina: tra la Community e il governo

Il contesto videoludico cinese appare alquanto peculiare, in quanto se da un lato il settore ha conquistato la popolazione, diventando nel giro di vent'anni uno dei principali mercati su cui si fonda il settore terziario cinese, dall'altro lato è sempre stato visto con diffidenza, specie agli occhi del governo, in quanto definito una forma di distrazione e dipendenza.

Tuttavia, è riuscito, in particolar modo negli ultimi anni, a ritagliarsi una grossa fetta del mercato videoludico attuale, sia sotto l'aspetto della produzione di giochi (non di rado si vedono sempre più giochi di origine cinese o aziende di spicco che si rivolgono ad aziende cinesi per la produzione di un gioco), che sotto l'aspetto eSport, con la Cina che rimane una delle principali promotrici dell'attività nonché patria di molti degli atleti che vediamo oggi sul palco.

1. Quando arriva?

Per quanto la Cina partecipi attivamente al mercato videoludico odierno, il videogioco, così come in Corea, è un prodotto di importazione, arrivato negli anni '80, durante il periodo di massimo successo di Nintendo, che nel giro di pochi anni ha inondato il mercato cinese, dando vita a due fenomeni contrapposti ma derivativi l'uno d'altro: da una parte l'eccessiva tassazione per i prodotti importati, dall'altro lato la crescente pirateria e vendita illegale di questi giochi, seguita dalla contraffazione.

I costi eccessivi per l'importazione di console, infatti, tennero lontani i produttori dal mercato cinese, almeno nel primo periodo; tuttavia, il mercato si iniziò a riempire di console contraffatte e piratate.

Ad esse si aggiunsero molte imitazioni create da aziende cinesi a costi più bassi, portando le console a divenire popolari e ad accrescere la vendita sul mercato nero.

Diverse aziende nacquero in seguito all'ondata di successo che le nuove console stavano riscontrando e utilizzarono soluzioni intelligenti per venderle, ingannando così sia i genitori che il governo sulle finalità dei prodotti: un esempio è sicuramente *Xiaobawang* (小霸王) azienda produttrice del *Xiaobawang learning machine*, un ibrido computer/console

venduto con l'idea che potesse servire sia all'apprendimento che all'intrattenimento dei bambini.

Contemporaneamente diverse aziende informatiche iniziarono a rilasciare versioni modificate dei giochi, con l'aggiunta di traduzioni, e diedero vita alle cartucce *N-in-One* che contenevano diverse *rom*⁸⁷ di giochi al prezzo di un unico gioco, divenendo estremamente competitive sul mercato.

Il processo portò i giocatori cinesi ad entrare in stretto contatto con l'ideale della vita giapponese propagandato da media quali manga, anime e giochi. Un esempio concreto è sicuramente *Sangokushi* (Romance of the Three Kingdom), gioco di Koei Co., rilasciato per Nord America, Europa, Giappone e solo successivamente Taiwan, liberamente ispirato dal "Romanzo dei Tre Regni", che con le sue rappresentazioni è entrato nel cuore e nell'immaginario dei videogiocatori cinesi.

Il Giappone, mediante la scelta stilistica e il design grazioso dei personaggi, conquistò i giocatori cinesi, tanto da rendere i videogiochi parte della quotidianità.

Alla crescita esponenziale delle vendite illegali di console piratate, si aggiunse un altro elemento che portò a scoraggiare in un primo momento le aziende estere: fin dall'arrivo dei videogiochi in Cina, si è propagandata l'idea che i videogiochi fossero una forma di "Eroina Virtuale" o ancora un qualcosa che potesse "contaminare la civilizzazione spirituale" e per questo fortemente sconsigliato. Infatti, i videogiochi venivano considerati una forma di distrazione per i giovani e un pericolo perché elemento di influenza culturale giapponese che non dipingeva in maniera realistica la realtà dei fatti.

Nell'estate del 2000, viene redatta una prima proposta di legge, successivamente accolta dal governo, riguardante la proibizione dell'importazione e della vendita dei videogiochi, dei cabinati e dei giochi per computer, atti a salvaguardare i minorenni, dando vita ad un lungo periodo, durato quasi 15 anni (per quanto riguarda le console, i cabinati vennero ripristinati nel 2009), di proibizione dei videogiochi nel mercato cinese⁸⁸.

La legge prevedeva alcune eccezioni, dando la possibilità alle sole due aziende giapponesi di entrare nel mercato cinese: Sony, che agli inizi del 2000 provò a lanciare la propria console, Playstation 2, sul mercato ma non ottenne il successo sperato (avallato

⁸⁷ Software che compone il gioco.

⁸⁸ Sara X.T. Liao, Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers, Games and Culture Vol. 11, Pag. 279, 2016 .

dall'eccessivo costo delle console "legali" in Cina, contro le versioni importate sul mercato nero), e Nintendo con la più proficua sebbene fallimentare collaborazione con iQue, con cui molte delle console portatili Nintendo arrivarono in Cina. Si calcola che tra il 2002 e il 2009 circa 1.2 milioni di console siano state vendute illegalmente in Cina⁸⁹.

Durante tutto il periodo degli anni '90 il governo cinese mantenne un basso profilo riguardo la vendita illegale di console nel paese, salvo emanare nel 1997 la "Regolamentazione delle pubblicazioni elettroniche", applicabile al mercato delle console, con cui si sanciva la possibilità di pubblicare, copiare, importare e distribuire prodotti elettronici che non andassero contro i principi della costituzione, sancendo in questo modo il processo di censura dei videogiochi, tutt'oggi applicata.

In seguito all'annessione al World Trade Organization da parte della Cina nel 2002, la questione pirateria è diventata oggetto di pressioni nei confronti del governo cinese, in particolar modo a causa delle perdite di investimenti esteri, e ciò ha portato ad un lento declino della pirateria in Cina, pur rimanendo con livelli estremamente più alti rispetto alla media mondiale.

A partire dal 2004, l'impossibilità di acquistare una console o un computer per i prezzi inaccessibili spingeva i giocatori cinesi a optare per gli Internet caffè, in quanto unici luoghi nei quali si poteva sopperire alla mancanza di *hardware*⁹⁰. Per contrastare la concorrenza generata dalla pirateria di *software* e console cloni, molti sviluppatori si videro costretti a creare giochi *free-to-play*⁹¹, in modo tale da poter attrarre un vasto bacino di utenza, contenenti spesso microtransazioni atte a recuperare i soldi spesi. I molteplici MMO⁹² sviluppati nel periodo portarono i pc e i giochi online ad essere la piattaforma e la tipologia di giochi più apprezzate, ma soprattutto a stabilire il dominio sul mercato cinese da parte di Tencent, Perfect World e NetEase⁹³. Contemporaneamente lo sviluppo delle infrastrutture per internet e lo sviluppo dell'*e-commerce* hanno trasferito il mercato della

⁸⁹ Sara X.T. Liao, *Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers*, Games and Culture Vol. 11, 2016 .

⁹⁰ Parte fisica di un apparecchio elettronico.

⁹¹ Giochi gratuiti che spesso contengono transazioni con valuta reale atte a recuperare i soldi per lo sviluppo.

⁹² Massive Multiplayer Online: Giochi multigiocatori che permettono la presenza di un vasto numero di utenti connessi contemporaneamente.

⁹³ <https://www.pcgamer.com/pc-gaming-in-china-everything-you-need-to-know-about-the-worlds-biggest-pc-games-industry/>

pirateria sul piano digitale, con molti dei rivenditori che utilizzano *Taobao* come piattaforma per la vendita illegale di console o copie.

Inoltre, lentamente fu la *community* cinese a prendere in mano il lavoro di traduzione e il rilascio dei titoli "crackati"⁹⁴ (primo caso eclatante il rilascio da parte di un utente del titolo per Playstation *Parasite Eve* con annessa traduzione), e ciò portò alla scomparsa delle cartucce multi-rom e delle aziende che si occupavano di tradurre illegalmente i giochi.

Nel 2007 si è stimato un valore pari a 1.7 miliardi di dollari per quanto riguarda il mercato videoludico cinese delle console, tuttavia, non venne considerato sull'impatto dei mercati globali del tempo a causa dell'enorme numero di console vendute tramite mezzi illegali. Nel giro di pochi anni, la Cina ha influenzato enormemente il mercato, tanto da plasmare una parte del settore odierno.

Tra il 2007 e il 2008 spopola tra gli utenti cinesi un social game chiamato *Happy Farm Game* (di cui poi sarebbero nati diversi cloni, tra cui il più noto a noi occidentali *Farmville*) che già nel 2009 poteva contare un ammontare di 23 milioni di utenti attivi quotidianamente⁹⁵.

Il successo dei *social games* ha predisposto la popolazione al successivo avvento del *mobile gaming*, settore prorompente nel mercato cinese odierno, ottenuto grazie alla facile reperibilità e ai costi accessibili per l'acquisto di un telefono.

Il mercato *mobile* crebbe esponenzialmente nel giro di pochi anni passando dall'essere solamente il 10% del mercato nel 2012 al 41% nel 2016, crescita avallata dal fatto che le manovre contro la dipendenza da videogiochi applicate dal governo non contemplavano i giochi *mobile*. Il mercato videoludico cinese passò, in questo modo, da avere un valore di 13.5 miliardi di dollari nel 2007 sul totale di 83 miliardi di dollari globali, con oltre 490 milioni di giocatori connessi, contando solo i giocatori Pc, in quanto i giocatori console non venivano contemplati al tempo⁹⁶.

⁹⁴ Crack: termine utilizzato per definire un gioco che è stato piratato.

⁹⁵ <https://techgearx.com/chinas-growing-addiction-online-farming-games/>

⁹⁶ Sara X.T. Liao, Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers, *Games and Culture* Vol. 11, Pag. 288, 2016

1.1 Rimozione del divieto di vendita delle console

A partire dal 2014, visti gli enormi guadagni che il settore videoludico cinese stava ottenendo e la possibilità di ottenere ulteriori fondi dagli investimenti esteri, il governo cinese allenta le restrizioni imposte sulla vendita delle console, permettendo, in un primo momento, la realizzazione nella Shanghai Free Trade Zone (FTZ) e la vendita in Cina di console esclusivamente dopo avere superato una severa ispezione da parte del dipartimento culturale⁹⁷.

Nel giro di pochi mesi Sony e Microsoft annunciarono la creazione di due nuove *Joint Venture* atte a produrre e distribuire le console nel territorio cinese. Infatti, come per molti settori di importazione in Cina, anche per la vendita di videogiochi e console è necessaria la collaborazione con un'azienda cinese.

Microsoft decise di collaborare con BesTV New Media Co Ltd., investendo 237 milioni di dollari nello sviluppo di giochi e servizi per famiglie⁹⁸. Sony collaborò con Shanghai Oriental Pearl al fine di operare al di fuori della FTZ, investendo nello sviluppo di aziende cinesi per “promuovere prodotti originali e migliorare l'industria del *gaming* cinese”⁹⁹.

Nintendo, in un primo momento decise di non interagire col mercato cinese delle home console (sebbene ancora la collaborazione con iQue per la vendita delle portatili fosse in atto), lasciando la Wii U fuori dal mercato del tempo. Solo successivamente nel 2019, col rilascio dell'attuale Nintendo Switch, la casa giapponese decise di collaborare col colosso cinese Tencent per la distribuzione della console in Cina, purtuttavia aggiungendo delle restrizioni regionali alla console, differenziandola così dalla variante internazionale¹⁰⁰.

Il tardo arrivo delle console in Cina, unito ad un già solidificato interesse per i giochi mobile e free-to-play, alla vendita illegale di console importate, piratate e modificate, in aggiunta ai diversi cloni rilasciati sul mercato, non hanno portato i risultati sperati dalle grandi compagnie, al punto che viene considerato soltanto 1 miliardo di dollari di ricavi ottenuti dalle console sul totale di 37.9 miliardi di dollari ricavati dal mercato videoludico

⁹⁷ <https://www.reuters.com/article/us-china-gamesconsoles/china-suspends-ban-on-video-game-consoles-after-more-than-a-decade-idUSBREA0606C20140107>

⁹⁸ <https://www.reuters.com/article/xbox-china-idUSL2N0NL2LE20140430>

⁹⁹ <https://www.bbc.com/news/business-27572539>

¹⁰⁰ <https://www.reuters.com/article/us-tencent-nintendo-china/tencent-wins-key-approval-to-sell-nintendos-switch-in-china-idUSKCN1RU0YK>

cinese nel 2018. Basti pensare che sebbene Nintendo e Tencent abbiano riportato una vendita di oltre un milione di copie di Nintendo Switch, si stima che le console libere dal “region lock”¹⁰¹ nel territorio superino di oltre il doppio le cifre riportate dalle aziende¹⁰².

1.2 Salvaguardia dei giovani e regolamentazioni sui giochi

Nonostante la cessazione del divieto di vendita delle console, la questione dei giochi visti come forma di distrazione per i giovani, sia nell’ambito della vita quotidiana che in quello dei valori e della capacità di discernere il reale dal fittizio, non è stata tutt’ora abbandonata, portando negli ultimi anni ad attuare una serie di manovre atte a gestire e regolamentare il rapporto che gli utenti devono avere nei confronti del medium.

Nel 2018, ad esempio, si creò un periodo di stallo di alcuni mesi in cui le licenze per la vendita dei giochi non venivano concesse, portando, ad esempio, Tencent a dover abbandonare la vendita di *Monster Hunter World* in Cina, che non solo fu impossibilitata nel distribuire il titolo ma ricevette anche delle lamentele da parte del governo in seguito alle critiche che alcuni utenti avevano mosso nei confronti dei contenuti del gioco¹⁰³. Al caso *Monster Hunter*, si aggiunsero anche l’impossibilità di poter distribuire le versioni pc di *Playerunknown’s Battleground* e *Fortnite*, causando un’ingente perdita di guadagni per tutti gli sviluppatori e i publisher che puntavano sul mercato cinese.

Per ovviare al problema, le case di sviluppo facevano uso di un canale alternativo per la pubblicazione dei propri titoli. Nonostante il divieto, era comunque possibile pubblicare i titoli per un intero mese prima di essere passati al vaglio dal governo, al fine di testare i giochi prima del lancio, metodo che venne considerato come *escamotage* per aggirare il divieto. Tuttavia, questo canale alternativo venne chiuso nel giro di pochi mesi, lasciando aziende come Tencent, che sperava di utilizzare questo metodo per poter massimizzare i profitti del rilascio di *Fortnite*, senza alternative¹⁰⁴.

Contemporaneamente, un crescente caso di miopia tra i giovani, attribuita all’eccessivo numero di ore davanti ai piccoli schermi, ha portato il Ministero dell’educazione

¹⁰¹ Versione internazionale della console che permette la riproduzione libera di tutti i giochi.

¹⁰² <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-01-14-chinese-switch-sales-expose-failure-to-counter-the-ever-present-import-market-opinion>

¹⁰³ <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-08-15/china-is-said-to-freeze-game-approvals-amid-agency-shakeup>

¹⁰⁴ <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-10-24/china-said-to-halt-special-approval-process-for-new-games>

cinese a richiedere al governo una restrizione alla durata del tempo di gioco per i giovani¹⁰⁵. All'annuncio della notizia, le azioni di Tencent persero il 5% del proprio valore, circa 20 miliardi di dollari del prezzo di mercato. Per ovviare alle perdite Tencent strinse un'alleanza col colosso giapponese Square Enix, creatore della serie di giochi *Final Fantasy*.

Il divieto sulla pubblicazione dei nuovi titoli durò fino all'autunno del 2018, per questo motivo, i giocatori cinesi cercarono mezzi alternativi per poter ottenere i giochi desiderati, tra cui l'uso di Steam che permetteva di accedere ai server di altri paesi e di poter scaricare giochi pubblicati in altri mercati prima dell'ufficiale rilascio in Cina¹⁰⁶.

Tencent, di conseguenza, cercò soluzioni che potessero adattarsi alla nuova regolamentazione richiesta dal governo cinese per la pubblicazione e uso dei giochi, imponendo agli utenti l'accesso mediante documento di identità, in modo da poter anche conteggiare il monte ore di giochi dei minori, soprattutto dopo le accuse mosse all'azienda per l'eccesso che i giovani facevano dei titoli mobile come *Arena of Valor* (che ha portato molti ragazzini a preferire il gioco ai propri compiti)¹⁰⁷.

Alla fine del 2018 nasce il comitato etico per i videogiochi online col compito di valutare il contenuto dei giochi pubblicati in Cina e di monitorare la problematica legata ai casi di miopia. Nel giro di pochi giorni, il primo gruppo di giochi pronti per essere rilasciati nel territorio cinese fu rivelato, terminando in questo modo il periodo di stasi¹⁰⁸.

A pochi mesi dalla ripresa del rilascio dei titoli, viene a crearsi un nuovo periodo di stallo, causato dall'eccessivo numero di titoli da vagliare rimasti dal precedente blocco. All'inizio del 2019 solo 350 sono stati i titoli approvati da parte del governo¹⁰⁹.

Il nuovo blocco era stato creato al fine di permettere all'organo governativo cinese di poter riorganizzare il proprio programma in modo tale da poter gestire l'enorme mole di giochi raggiunta dal mercato videoludico nel 2019. Il blocco venne rimosso nell'aprile dello stesso anno, con l'aggiunta di una nuova regolamentazione che prevedeva anche un limite di circa cinquemila giochi annui che potessero ottenere la licenza, in modo da permettere al

¹⁰⁵ <https://www.bbc.com/news/world-asia-china-45366468>

¹⁰⁶ <https://www.eurogamer.net/articles/2018-10-24-steam-popularity-skyrockets-in-china-as-governments-freeze-on-new-game-approvals-continues>

¹⁰⁷ <https://www.theverge.com/2018/11/5/18065048/tencent-chinese-user-id-age-video-games-playerunknown-battlegrounds-league-of-legends>

¹⁰⁸ <https://www.polygon.com/2018/12/8/18132246/china-video-game-ethics-panel-censorship-approval>

¹⁰⁹ <https://www.gamedeveloper.com/business/report-china-freezes-new-game-approvals-as-regulators-tackle-backlog>

comitato di vagliare approfonditamente i titoli da pubblicare, oltre a vietare cloni di videogiochi e giochi con contenuti considerati osceni¹¹⁰. Inoltre, vennero aggiunti maggiori controlli atti a ridurre la dipendenza videoludica nei giochi *mobile* indirizzati agli utenti più giovani.

La lunga fase di stallo nel rilascio dei giochi in Cina ha avuto effetti anche sul mercato globale, considerato che nel 2017 erano stati rilasciati in Cina quasi diecimila giochi esteri, mentre nel 2018 intorno ai duemila. Tencent che fino ad allora rientrava tra le 10 migliori compagnie del mondo, durante il 2018 ha perso oltre il 40% del valore in borsa, per un valore stimato di 230 miliardi di dollari, perdendo in questo modo anche la sua posizione¹¹¹.

Perfino Apple ha subito un calo di vendite nell'ultimo quadrimestre del 2018, con i vertici dell'azienda che hanno associato le perdite al lungo periodo di stallo del mercato videoludico, che ha coinvolto anche l'aspetto *mobile* del settore¹¹². Tra il 2019 e il 2021 vengono disposte nuove restrizioni sul quantitativo di ore di gioco fruibili dai minori, passando da 90 minuti durante la settimana e tre ore nei *weekend* nel 2019¹¹³ a una sola ora nei *weekend* nel 2021¹¹⁴ (fatto peculiare considerata l'apertura nei confronti dell'eSport negli anni precedenti e l'età media dei giocatori competitivi).

Nell'agosto del 2020 il governo cinese concretizza il sistema di accesso proposto già nel 2008 per i giochi online, obbligando le aziende ad implementare un sistema di autenticazione mediante documento di identità al fine di ottenere dati riguardante il monte ore giocato dai singoli utenti¹¹⁵.

Nel settembre del 2021, il governo vieta ai minori di 16 anni la possibilità di potersi iscrivere ai siti di *streaming online*, continuando così il lungo percorso atto a limitare e controllare soldi e monte ore speso dai giovani giocatori, ripreso già nel marzo dello stesso anno quando, in seguito all'affermazione mossa dal presidente Xi Jinping, che descrive i videogiochi come una cattiva influenza per le menti immature dei giovani giocatori, si viene

¹¹⁰ <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-04-19-china-introduces-new-game-approval-process-limiting-total-approvals-per-year>

¹¹¹ <https://edition.cnn.com/2018/10/16/tech/tencent-china-games-valuation/index.html>

¹¹²

¹¹³ <https://www.nytimes.com/2019/11/06/business/china-video-game-ban-young.html>

¹¹⁴ <https://www.wsj.com/articles/china-sets-new-rules-for-youth-no-more-videogames-during-the-school-week-11630325781>

¹¹⁵ <https://www.scmp.com/abacus/games/article/3095509/chinas-real-name-verification-system-games-launch-nationwide-september>

a generare un nuovo periodo di stasi, in cui i videogiochi, a causa dei contenuti, non potevano essere più pubblicati.

Un articolo, successivamente modificato, dell'Economic Information Daily (经济参考报) descrive i videogiochi come una forma di "oppio per le menti", ribadendo come i giochi costituiscano per il governo cinese una forma di distrazione e di pericolo, in grado di influenzare negativamente le menti dei giocatori ¹¹⁶. L'affermazione ha portato una momentanea perdita di valore delle maggiori aziende cinesi del settore.

Nel settembre 2021, oltre 200 aziende cinesi, tra cui anche Tencet e NetEase, firmano un documento in cui si impegnano ad applicare al mondo del *gaming* per i giovani le nuove regolamentazioni proposte dal governo oltre a integrare le nuove regole atte a rimuovere dai giochi personaggi maschili effeminati.

Nello stesso mese è trapelato, mediante *screenshot* pubblicati online, un memo compilato dal governo e mandato alle case di sviluppo videoludiche in cui vengono definiti gli elementi cardine che un gioco deve possedere prima di essere sottoposto al controllo per la pubblicazione. In questo memo viene sancito come il medium del videogioco venga visto dal governo, non più come sola fonte di intrattenimento, ma come opera artistica contenente elementi storici, antropologici e artistici che devono possedere un corretto sistema di valori. Il memo prosegue con una serie di punti da applicare per permettere la pubblicazione del gioco in Cina. Primo tra tutti si consiglia di evitare sistemi di valori "opachi" che lasciano la scelta al giocatore se attuare una buona o una cattiva azione e di preferire delle scelte chiare, limpide e spesso preimpostate per indicare una via morale ben definita al giocatore. Si passa poi alla creazione dei personaggi, alla scelta dei temi e degli argomenti da affrontare che si devono distaccare dall'influenza giapponese e apparire meno romanzati e più realistici. I giochi che non rispettano questi punti difficilmente vengono approvati dal governo¹¹⁷.

Secondo il South China Morning Post, nel 2021 oltre 14 mila aziende legate al mondo del *gaming* hanno dovuto chiudere¹¹⁸. Inoltre, è stato riportato dalla *community* cinese che in seguito a dei cambiamenti effettuati al Great Firewall of China, la versione internazionale di Steam non è più accessibile tramite le reti cinesi, impedendo quindi la

¹¹⁶ <https://www.wsj.com/articles/tencent-plummets-as-china-takes-aim-at-online-videogames-11627962018>

¹¹⁷ <https://chinadigitaltimes.net/chinese/671510.html>

¹¹⁸ <https://www.scmp.com/tech/policy/article/3161717/china-gaming-crackdown-freeze-new-video-game-licences-extends-2022>

possibilità di ottenere giochi rilasciati in altre regioni del mondo e limitando il comparto titoli giocabili ai soli disponibili e approvati dal governo per lo store cinese (se Steam possiede globalmente oltre 63 mila giochi, lo store cinese ne conta solo cinquantatre)¹¹⁹.

Nonostante ciò, il mercato cinese ammonta secondo i dati del 2021 ad un valore di circa 46 miliardi di dollari. Inoltre, i dati mostrano come il valore di mercato del settore *mobile* è incrementato di otto volte nel giro di soli sei anni passando da un valore di 4.2 miliardi di dollari nel 2014 ad un valore di 32.4 miliardi di dollari nel 2020.

2. Cina, online ed eSport

Parlando dei settori in sviluppo nell'ambito online, non si può sicuramente sorvolare sul *gaming online* cinese, considerato tra i più grandi e soprattutto tra i più veloci ad essersi sviluppati nel mondo, con oltre 457 milioni di utenti attivi, di cui un terzo interessato al *gaming*.

Infatti, a partire dal 2009 il mercato del *gaming online* cinese è divenuto il più grande del mondo, sovrastando quello nordamericano, e solo a partire dal 2016 è divenuto il mercato eSport più grande al mondo¹²⁰. Inoltre, è oggi il più grosso mercato di *gaming mobile* del mondo con Tencent e NetEase che coprono il 63% del mercato e continuano a crescere esponenzialmente.

Con un così grande bacino di utenza non è strano, dunque, pensare che i giocatori, nonostante il peculiare percorso svolto nel mercato cinese, possano aver sviluppato l'idea di giocare in compagnia e soprattutto di mettersi a confronto.

La fine degli anni '90 segna l'inizio dello sviluppo del *gaming online*, con la possibilità di accedere a Internet arrivata nel '96. Nel 1998, due fortunati eventi determinano lo sviluppo delle prime forme di *community* in Cina: il rilascio di *Starcraft* e il contemporaneo investimento negli Internet caffè che ben presto, grazie alla possibilità data agli utenti di usufruire di hardware adatto senza dover affrontare gli ingenti costi per accedervi, si tramutano (come già avvenuto coi *Pc Bangs* in Corea) in luoghi in cui i giocatori possono aggregarsi¹²¹. Inoltre, il rilascio nel 1999 dei primi social media come ChinaRen e QQ ha

¹¹⁹ <https://www.rockpapershotgun.com/steam-troubles-in-china-raise-concerns-that-a-ban-is-coming>

¹²⁰ <https://www.scmp.com/news/china/society/article/2104805/chinas-e-sports-phenomenon-just-imagine-americas-entire-capital>

¹²¹ <https://quod.lib.umich.edu/m/mij/15031809.0005.106?view=text;rgn=main>

permesso una maggiore relazione tra gli utenti e lo sviluppo dei *Social Games*. Nello stesso anno si tiene una prima competizione non ufficiale di *Starcraft*, nel tentativo di creare un'associazione competitiva per il gioco, e il primo torneo ufficiale di *Quake II*.

Come molti aspetti del mondo del *gaming* cinese, anche gli Internet caffè mostrano una dualità nel modo in cui vengono concepiti: se da un lato è indiscutibile il ruolo che hanno avuto nello sviluppo di una *game community*, dall'altro sono state accusate di essere la causa di una serie di problemi sociali quali forme di dipendenza da internet, problematiche comportamentali e delinquenza sfociata in diverse occasioni in atti di vandalismo, criminalità o incidenti gravi (come nel caso dell'incendio del Lanjisu avvenuto nel 2002 in cui un Internet caffè di Pechino ha preso fuoco portando alla morte di 25 ragazzi)¹²²; fatti che hanno portato il governo a voler porre un controllo sui giochi e sulle attività ad esse legate nel tentativo di creare un contesto più sano e sicuro per i giovani.

Per la fine del 2000 la prima associazione eSport prende vita, formata dai giocatori di *Starcraft*, e inizia ad ottenere successi a livello globale, partendo dal World Cyber Games del 2001.

Per queste ragioni il governo cinese si è mosso nel corso degli anni da un lato a regolamentare le attività online degli utenti (specialmente i minori), dall'altro ha continuato a incoraggiare una sana competizione nel mondo eSport a livello nazionale e internazionale, tanto da riconoscere nel 2003 gli eSport come sport ufficiale.

I giovani, così, diventano orgoglio dello stato, che propaga l'impegno degli *eAthlete* come atto patriottico e gli eventi eSport come spettacoli mediatici atti a far maturare ideali patriottici nei cittadini.

L'eSport diviene il terreno di battaglia sul quale punta la Cina per scalzare Giappone e Corea dal ruolo centrale che detengono nel mercato videoludico ed elettronico.

Fin dai primi anni del 2000, la Cina ha collaborato con la Corea nel tentativo di espandere il proprio mercato eSport, da anni ormai leader del settore per vittorie nei tornei, per talenti globali su più giochi, nonché una delle nazioni col numero più vasto di utenza. L'eSport è divenuto talmente importante da essere stato aggiunto ufficialmente nel 2022 nel programma degli Asian Game di Hangzhou.

¹²² <https://hybrid.co.id/post/gaming-esports-in-china>

In seguito ai diversi investimenti governativi nel settore, nel 2006 l'eSport viene riconosciuta come carriera universitaria dando la possibilità ai giocatori di concentrarsi sulla propria carriera di atleta o ancora di commentatore. Nel giro di 10 anni si è infatti passato dall'aver 50 giocatori professionisti nel 2006 a 1000 giocatori nel 2016.

All'inizio del 2019 il Ministero delle risorse umane e della sicurezza sociale ha aggiunto nella lista ufficiale cinese dei lavori sia i giocatori professionisti che gli operatori dei giochi professionisti (ovvero tutti coloro che lavorano di sponda al mondo eSport)¹²³.

Se da un lato gli MMO rimangono il genere preferito dai giocatori cinesi per quanto riguarda il PvE¹²⁴, così come in Corea, anche in Cina i Moba sono i titoli preferiti per quello che nel 2017 è diventato un mercato da 1.26 miliardi di dollari, con *League of Legends* e *Dota2* come titoli maggiormente giocati.

Nonostante l'enorme successo del mercato, anche il settore eSport cinese non è esente da censura, con l'ultimo dei casi più noti che vede il giocatore di *Heartstone* originario di Hong Kong, Blitzchung, "bannato"¹²⁵ da Blizzard per aver espresso il suo supporto nei confronti dei moti di protesta di Hong Kong del 2019-2020, episodio che ha portato l'azienda ad essere ferocemente criticata dalla community internazionale¹²⁶.

3. Aziende e Videogiochi: i maggiori competitor e quali titoli influenzano il mercato.

Con l'accrescimento del mercato videoludico cinese, specialmente sotto l'aspetto eSport, sempre più colossi del mercato digitale cinese hanno mostrato il proprio interesse. Alibaba, JingDong e Suning hanno acquistato diversi elementi della catena che oggi compone il mondo dell'eSport, ma se si pensa al settore eSport e soprattutto a quello del *mobile gaming* l'azienda che si è distinta particolarmente è Tencent.

L'azienda, infatti, ha mostrato interesse per l'eSport sin da quando ha iniziato a svilupparsi in Corea agli inizi del 2000, spingendola negli anni ad effettuare manovre aggressive nel tentativo di avere un ruolo di spicco non soltanto nell'ambiente cinese, ma

¹²³ <https://variety.com/2019/gaming/news/osta-china-gaming-profession-1203126468/>

¹²⁴ Player Versus Environment; ovvero il comparto di un gioco dove uno o più giocatori combattono contro l'intelligenza artificiale del gioco.

¹²⁵ Bloccato e bandito.

¹²⁶ <https://www.npr.org/2019/10/08/768245386/blizzard-entertainment-bans-esports-player-after-pro-hong-kong-comments?t=1642182269584>

anche in quello mondiale, mediante acquisizioni totali o parziali dei principali sviluppatori e produttori dei giochi più importanti o popolari.

Dopo aver ottenuto nel 2011 la licenza per poter introdurre *League of Legends* nel mercato cinese, Tencent è riuscita ad acquisire Riot Games nel 2015, prendendo possesso del titolo che maggiormente si lega alla scena eSport attuale, e delle maggiori leghe ed eventi eSport legate a *Lol*, oltre ad essere già detentori del titolo mobile più giocato nell'ambiente, ovvero *Honor of King* (titolo Moba *mobile* prodotto da Tencent e sviluppato da TiMi).

Nel 2016 acquista Supercell, nota casa di sviluppo di giochi *mobile* creatrice di successi quali *Clash o Clans* e *Clash Royale*, in una delle transazioni più onerose degli ultimi anni, inoltre inizia ad acquistare quote delle più importanti distributrici globali, ottenendo il 5% di Activision Blizzard (che possiede alcuni dei titoli eSport più importanti quali *Starcraft* e *Overwatch*), il 40% di Epic Games (che non solo possiede *Fortnite*, ma anche il principale motore di gioco utilizzato dagli sviluppatori e dal 2019 la piattaforma diretta concorrente di Steam) ed il 5% di Ubisoft (creatrice della saga di *Assassin's Creed* e *Rayman*).

Oltre a possedere diversi team eSport, come ad esempio la KPL (*Honor of Kings Pro League*) ha aiutato sia il partner JD.com che il competitor Suning a creare le compagnie JD Gaming e Suning Gaming nel 2016, che successivamente si sono attivate nell'acquisire e ristrutturare diversi team e clubs.

Ancora ha reso Wuhu, situata nella provincia di Anhui, una città dedicata agli eSport con tanto di parco divertimenti a tema, un'università dedicata agli eSport, un parco dedicato alla cultura e all'attività e uno studio di animazione. Ancora ha creato un altro parco divertimenti a tema *Honor of King (Arena of Valor)* eSport a Chengdu, consolidando sempre di più il suo ruolo di leader del settore videoludico cinese.

Oggi Tencent possiede titoli e percentuali delle dieci case di distribuzione videoludiche più grandi al mondo, oltre che diverse quote di *software house* minori, inoltre si impegna nello sviluppare titoli (per lo più Moba o soprattutto *mobile*) con potenziale per diventare eSport. Alcuni esempi, oltre al già citato *Honor of King* (conosciuto a livello mondiale col nome di *Arena of Valor*), di titoli associati direttamente o indirettamente a Tencent, spesso tramite la propria software house TiMi Studio Group (considerata la più grande sviluppatrice videoludica sulla base dei soli ricavi annui), sono *PUBG Mobile*, *King of Fighter Destiny*, *Call of Duty Mobile*, di cui Tencent ha sviluppato una versione *mobile*, e

Pokemon Unite, gioco nato dalla collaborazione iniziata nel 2020 con Nintendo e The Pokemon Company.

L'unico altro grande competitor del settore eSport è il gruppo Alibaba che è entrato in contatto con questa realtà nel 2006 quando AliSports diviene sponsor, insieme all'Aegis Gaming Network e alla Global Mobile Game Confederation, della terza edizione dei World eSport Masters, tenutasi per la prima volta ad Hangzhou. Nel 2016 AliSport investe 150 milioni di dollari nelle federazioni internazionali eSport, successivamente rende Changzhou capitale dell'eSport cinese, divenendo nel dicembre del 2017 sede del World Electronic Sport Games (evento organizzato da Alibaba nel tentativo di soppiantare il WCG Coreano). Nel 2017, il colosso cinese ha stanziato 5.5 milioni di dollari in premi per i giocatori che avessero giocato *Counter Strike: Global Offensive*, *Dota 2*, *Heartstone* e *Starcraft 2* al proprio torneo, entrando in questo modo in diretta competizione con gli eventi e le leghe possedute da Tencent per il mondo di *Lol*.

Nel mondo di *publisher* e *developer* cinese, vi sono diverse aziende che sono riuscite a farsi apprezzare dal pubblico, riuscendo a sottrarsi all'ombra di Tencent, che oramai è divenuta un colosso irraggiungibile per molti *publisher* cinesi.

Un esempio per il panorama cinese è sicuramente NetEase, seconda *publisher* cinese per importanza che oltre ad aver sviluppato diversi titoli mobile come *Cyber Hunter* e *Identity V*, ed essere l'azienda che ha permesso l'accesso di titoli come *Minecraft*, *Eve Online*, *Diablo Immortal*, e altri titoli *mobile* di aziende estere, è la creatrice di *Fantasy Westworld Journey*, l'MMORPG basato sul romanzo "Viaggio in occidente", che dal 2007 è il gioco più giocato dall'utenza cinese con un totale di oltre 400 milioni di utenti nel 2015¹²⁷.

Ancora Perfect World, che si occupa di realizzare diversi *MMO Mobile* di grandi IP, come il caso di *Final Fantasy Awakening* o *Star Trek Online*.

Per quanto riguarda le relazioni con l'estero, abbiamo visto nel corso di questi ultimi venti anni sempre più titoli sviluppati o co-sviluppati con aziende cinesi, sia sotto richiesta di grandi aziende occidentali che in titoli totalmente originali, non soltanto per piattaforma *mobile*, ma anche su piattaforme console e Pc.

Un esempio concreto di azienda videoludica cinese oramai entrata nell'immaginario collettivo è sicuramente Mihoyo Inc., azienda nata a Shanghai da tre

¹²⁷ <https://www.pcgamer.com/the-5-biggest-pc-games-in-china-that-youll-probably-never-play/>

giovani studenti appassionati di cultura giapponese diventata nota per due titoli in particolare: il primo del 2016 ovvero *Honkai Impact 3rd*, il secondo *Genshin Impact* del 2020.

Il titolo è nato come un MMORPG *open-world* con elementi *gacha*¹²⁸ (tipici dei giochi asiatici) per piattaforme *mobile*, computer e Playstation 4, con la peculiarità di poter condividere il salvataggio tra le varie piattaforme dando la possibilità di poter giocare con gli amici sul dispositivo preferito. *Genshin Impact* (rinomato per essere estremamente simile nelle meccaniche di gioco al successo di Nintendo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*), ha subito sorpreso i giocatori per prestazioni e grafica, che è stata ritenuta straordinaria per un gioco *mobile* e subito divenuta iconica, anche grazie alla moltitudine di personaggi ottenibili e ben caratterizzati (nella varietà di personaggi estremamente diversi, ne sono stati realizzati alcuni concepiti troppo androgini per il governo cinese, al punto da aver reso *Genshin Impact* un esempio di ciò che non bisogna fare per produrre un gioco in Cina).

Il titolo ha generato nel corso del suo primo anno di vita un guadagno di circa 2 miliardi di dollari (557 milioni provenienti solo dal mercato cinese) solo sulla piattaforma *mobile*, ponendolo a chiusura del 2021 al terzo posto come titolo *mobile* per incassi dopo *Honor of King* e *PUBG Mobile*¹²⁹.

Un altro esempio è il caso di *Black Myth Wukong*, *action-rpg* di origine cinese, ispirato alla prima metà dell'opera "Viaggio in occidente", in cui il giocatore si ritroverà a giocare nei panni di Wukong, che con un solo *trailer* di dimostrazione ha entusiasmato la *community* videoludica internazionale che ad oggi reclama una data di uscita per il titolo (ancora incerta).

Per quanto riguarda le relazioni con le grandi aziende estere del mercato, l'esempio che maggiormente risalta per il 2021 è sicuramente il rilascio dei titoli per Nintendo Switch *Pokemon Diamante Splendente e Perla Lucente*, *remake*¹³⁰ dei giochi di quarta generazione Pokemon, che sono stati sviluppati da Ilca Inc. azienda cinese nota per la realizzazione di giochi *mobile*. Il fatto denota come le operazioni e le collaborazioni con le aziende cinesi stiano diventando sempre più comuni, basti pensare che anche Nintendo, azienda nota per

¹²⁸ Giochi con la possibilità di ottenere in-game o acquistare con valuta reale la possibilità di ottenere dei personaggi o degli oggetti mediante una pesca casuale.

¹²⁹ <https://www.bbc.com/news/newsbeat-58707297>

¹³⁰ Rifacimento di un gioco a distanza di anni.

essere restia alle collaborazioni estere, abbia accettato che un gioco *Second Party*¹³¹ che rientra da anni tra i titoli esclusivi dell'azienda, sia stato realizzato da uno sviluppatore cinese.

¹³¹ Ovvero che nonostante non sia sviluppato dalla casa produttrice della piattaforma di gioco, ha un contratto di esclusività nei confronti di una determina azienda.

Conclusione

Lo scopo finale di questo elaborato vuole essere un'analisi e una chiarificazione dell'importanza che il mercato videoludico odierno ha avuto e tutt'ora possiede, non soltanto per l'industria dell'intrattenimento ma anche come possibilità di investimento da parte delle nazioni e di sviluppo sotto l'ambito artistico.

Il videogioco, come dimostrato da questo elaborato, ha subito un'evoluzione repentina, passando da essere solamente una forma di svago, additata come distrazione per le menti dei giovani, ad un medium completo, in grado di ridare ai giocatori di tutto il mondo una pletera di emozioni complesse, oltre che essere diventato anche un modo per stringere nuovi rapporti.

Con l'evoluzione tematica e tecnica, si è accresciuto esponenzialmente il valore di mercato, rendendolo, non solo accessibile e interessante per sempre più utenti, ma anche il medium più proficuo degli ultimi 20 anni (in particolar modo da quando l'avvento degli smartphone ha permesso a chiunque di avere sempre con sé una piattaforma portatile).

A questi fattori si aggiunge la forza di una *community*, ogni giorno in crescita e sempre più consolidata, che rimpolpa di linfa vitale la realtà videoludica, mediante *forum* e *wiki* con cui si scambiano opinioni e consigli, ma soprattutto mediante la competitività che ha portato la nascita dell'eSport, un palco su cui i migliori giocatori del mondo possono sfidarsi e mostrare appieno le proprie abilità, divenendo celebrità ed esempi per miliardi di giovani, oltre a donare un valore aggiunto ai titoli maggiormente giocati.

Sebbene queste siano le premesse, tutt'oggi vi è ancora la convinzione che *il gaming* sia un'attività puerile e si sottovaluta la potenza del mercato che ruota intorno questa realtà (ad esempio l'Italia stenta tutt'oggi a finanziare case di sviluppo videoludiche).

Paesi asiatici come Giappone, Corea e Cina hanno dimostrato come questo mercato possa essere elevato ad un livello più alto sia sotto l'aspetto economico che culturale.

La Cina in particolar modo è esempio di come si possa utilizzare il mercato videoludico per accrescere il valore del settore terziario, nonché esempio di come si possa rendere il contesto competitivo videoludico un'attività positiva per i giovani.

Infatti, se da un lato si può assistere ad una profonda forma di preoccupazione nei confronti dei contenuti e delle possibili influenze che questi (in particolar modo dei

contenuti provenienti dall'estero) possano avere nei giovani, dall'altro si è accolto fin dal primo momento l'idea che i videogiochi potessero essere una forma di sana competizione tra i giovani, tanto da essere riconosciuta come attività sportiva agonistica nel 2003.

Ritengo di conseguenza che oggi si possa abbandonare l'idea del videogioco concepito come medium che isola l'individuo dalla realtà e dalla quotidianità (per quanto esistono persone che si rifugiano nei giochi per sfuggire alla difficoltà della vita, allo stesso modo di film, libri e altri media), ma al contrario, sia un'attività in grado di unire le persone, di farle socializzare e creare un momento di condivisione, oltre ad essere un mercato in costante sviluppo che oggi può creare nuovi posti di lavoro e portare crescita, guadagni e prestigio per le singole nazioni.

Sezione 2

Repertorio Terminografico

**

<Subject>Electronics

<Subfield>Video Games

<it>Videogioco

<Morphosyntax>nuon, m.

<Usage label>main term

<Source>^Treccani^

<Definition> Dispositivo elettronico (ingl. videogame) che consente di giocare interagendo con le immagini di uno schermo.

<Concept field> Videogiochi

<Equivalence it-zh> tra i termini “videogioco” e “电子游戏” esiste piena identità concettuale.

<zh>电子游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>电子游戏（electronic Games）又称电玩游戏，是指所有依托于电子设备平台而运行的交互游戏，狭义的时候称视频游戏。根据运行媒介的不同分为五类：主机游戏（狭义的，此处专指家用机游戏，又称视频游戏控制台）、掌机游戏、街机游戏、电脑游戏及手机游戏。在国外有时包括用于赌博的老虎机和柏青哥以及弹珠台。完善的电子游戏在 20 世纪末出现，改变了人类进行游戏的行为方式和对游戏一词的定义，属于一种随科技发展而诞生的文化活动。

<Source>^Baidu^

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Sport

<Subfield> eSport

<it>eSport

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Tuttosuivideogiochi.it^

<Definition> Gli esports, conosciuti anche come gaming competitivo, sono una forma di competizione elettronica organizzata che avviene tramite e grazie ai videogiochi. Il prefisso “e” sta per “electronic” e sottolinea il carattere digitale di questo nuovo fenomeno. Gli esports coinvolgono videogiocatori professionisti, semiprofessionisti o amatoriali che si affrontano, come individui o come parte di una squadra, al fine di superare la concorrenza degli avversari.

<Concept field> Videogiochi

<Related words> Sport elettronico

<Equivalence it-zh> tra i termini “eSport” e “电子竞技” esiste piena identità concettuale.

<zh>电子竞技

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baike Baidu^

<Definition>电子竞技（Electronic Sports），是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目。电子竞技就是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力和体力结合的比拼。通过电子竞技，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、四肢协调能力和意志力，培养团队精神，并且职业电竞对体力也有较高要求。电子竞技也是一种职业，和棋艺等非电子游戏比赛类似，2003年11月18日，国家体育总局正式批准，将电子竞技列为第99个正式体育竞赛项目。2008年，国家体育总局将电子竞技改批为第78号正式体育竞赛项目。2018年雅加达亚运会将电子竞技纳为表演项目。

<Source>^Baike Baidu^

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> GDR

<Morphosyntax> noun group, m.

<Category> initials

<Usage label>main term

<Source> ^Accademia della Crusca^

<Variant of> gioco di ruolo

<Definition> I giochi di ruolo (GDR) sono un genere ludico in cui i giocatori gestiscono o interpretano un proprio personaggio all'interno di un mondo immaginario. Sono i giocatori stessi a inventare e sviluppare la storia, semplicemente basandosi sulla loro immaginazione. Ogni giocatore crea un proprio personaggio (PG), stabilendone la storia, il background, le caratteristiche e lo porta avanti nell'avventura descrivendone di volta in volta le azioni.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Rpg; Role Play game

<Equivalence it-zh> tra i termini "GDR" e "角色扮演游戏" esiste piena identità concettuale

<it> gioco di ruolo

<Morphosyntax>noun group

<Category> full form

<zh>角色扮演游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> 角色扮演游戏 (Role-playing game) ， 简称为 RPG， 是游戏类型的一种。在游戏中， 玩家负责扮演这个角色在一个写实或虚构世界中活动。玩家负责扮演一个或多个角色， 并在一个结构化规则下通过一些行动令所扮演的角色发展。玩家在这个过程中的成功与失败取决于一个规则或行动方针的形式系统 (Formal system) 。

<Source>^Baidu^

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronic

<Subfield> Videogames

<it>FPS

<Morphosyntax>noun group, m.

<Category>initials

<Usage label>main term

<Source> ^ilovevg.it^

<Varian of> Sparatutto in prima persona

<Definition> I First Person Shooter, o FPS, sono un sottogenere degli sparatutto caratterizzati da una visuale soggettiva in prima persona con una prospettiva tridimensionale. In altre parole, il giocatore ha la stessa visuale che avrebbe se incarnasse il personaggio giocante, contribuendo così a creare un forte senso di immersione nel gameplay.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> First Person Shooter

<Type of relation>coord.

<Equivalence it-zh> tra i termini "Fps" e "第一人称视角射击游戏" esiste peina identità concettuale

<it> First Person Shooter

<Morphosyntax>noun group

<Category> full form

<zh>第一人称视角射击游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> FPS(First-person Shooting game)第一人称视角射击游戏顾名思义就是以玩家的主观视角来进行射击游戏。玩家们不再像别的游戏一样操纵屏幕中的虚拟人物来进行游戏，而是身临其境的体验游戏带来的视觉冲击，这就大大增强了游戏的主动性和真实感。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> gioco d'azione

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^uagna.it^

<Definition> Il termine videogioco d'azione viene utilizzato per definire un titolo in cui a fare da padrone, come dice il nome, è l'azione. Il giocatore deve avere dei buoni riflessi e deve essere agile, deve essere pronto a scontri fisici o a fuoco, che possono avvenire senza preavviso, tutto questo lasciando in secondo piano la possibilità di elaborare una strategia.

<Concept field> Videogiochi

<Equivalence it-zh> tra i termini "gioco d'azione" e "动作游戏" esiste piena identità concettuale

<zh>动作游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>动作游戏（Action Game）是一种广义上以“动作”作为游戏主要表现形式的游戏即可算作动作游戏的游戏类型。它强调玩家的反应能力和手眼的配合。以游戏机为主、电脑为辅。动作游戏的剧情一般比较简单，主要是通过熟悉操作技巧就可以进行游戏。这类游戏一般比较有刺激性，情节紧张，声光效果丰富，操作简单。动作游戏也包含“射击游戏”和“格斗游戏”。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>gioco d'avventura

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Player.it^

<Definition> Il genere Avventura parte da lontano, dalle care vecchie Avventure Grafiche che provavano ad offrire qualcosa in più di un semplice racconto testuale. Con i loro inventari infiniti e gli oggetti combinabili hanno fatto la storia del genere che, grazie anche all'evoluzione del medium videoludico, può oggi vantare un'offerta davvero sconfinata di titoli. Dall'open world alla classica storia divisa per livelli, dai profondi metroidvania agli horror multigiocatore, l'avventura è ovunque.

<Concept field> videogiochi

<Equivalence it-zh> tra i termini "gioco d'avventura" e "冒险游戏" esiste piena identità concettuale

<zh>冒险游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>冒险游戏游戏集中于探索未知、解决谜题等情节化和探索性的互动，冒险游戏还强调故事线索的发掘，主要考验玩家的观察力和分析能力。

<Concept field> 电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>TPS

<Morphosyntax>Noun Group, m.

<Category> initials

<Variant of> sparattutto in terza persona

<Usage label>main term

<Source1> ^horizonpsytech.com^

<Definition> third person shooter, sparattutto in terza persona. Caratterizzato dalla collocazione della telecamera dietro le spalle dell'avatar.

<Source2> ^Gamesource^

<Definition> A differenza del FPS, il protagonista del gioco sarà guidato dal giocatore attraverso una visuale in terza persona (fissa o mobile). Ciò significa che potremo fisicamente guardare a 360° il personaggio che comandiamo oltre che il mondo attorno a lui.

<Concept field> Videogames

<Related words> Third person shooter.

<Type of relation> coord.

<Equivalence it-zh> tra i termini “TPS” e “第三人称射击类游戏” esiste piena identità concettuale

<it> Third Person Shooter

<Morphosyntax>noun group

<Category> full form

<zh>第三人称射击类游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>第三人称射击游戏简称：TPS（Third-Personal Shooting），是射击游戏的一种。与第一人称射击游戏的区别在于第一人称射击游戏里屏幕上显示的只有主角的视野，而第三人称射击游戏更加强调动作感，主角在游戏屏幕上可见的。

<Concept field> 电子游戏

<Related words> Tps; Third Person Shooter

<Type of relation> Coord.

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Picchiaduro

<Morphosyntax>noun, m.

<Usage label>main term

<Source> ^what-a.info^

<Definition> I picchiaduro sono i videogiochi dove lo scopo principale è quello di affrontare i nemici in incontri di lotta di vario genere, sia a mani nude che attraverso l'utilizzo di armi da mischia. Esistono diversi tipi di picchiaduro che si differenziano per il tipo di grafica utilizzata 2D o 3D, per le forme di combattimento utilizzate e per il tipo di svolgimento dell'azione picchiaduro a scorrimento o a incontri. Nel caso di abbondante uso di armi bianche da mischia, spesso in ambientazioni fantasy, si usa anche il termine hack and slash.

<Concept field> videogiochi

<Synonyms> Fighting Games, FTG

<Equivalence it-zh> tra i termini "Picchiaduro" e "格斗游戏" esiste piena identità concettuale

<zh>格斗游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>格斗游戏简称为 FTG，是动作游戏的一种。画面通常是玩家分为多个两个或多个阵营相互作战，使用格斗技巧使击败对手来获取胜利。这类的游戏具有明显的动作游戏特征，也是动作游戏中的重要分支。

<Concept field>电子游戏

<Related words> FTG; Fighting games

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>simulatori sportivi

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un videogioco di simulazione è una simulazione sotto forma di videogioco. Il gioco cerca di simulare un aspetto della realtà e in genere richiede un misto di abilità, fortuna e strategia. Si cerca per quanto possibile di riprodurre l'esperienza reale come se il giocatore fosse veramente nella situazione rappresentata. Il gioco può essere ambientato anche in un mondo fantasioso, ma comunque il tema del gioco è affrontato in dettaglio come se fosse reale.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> simulatori sportivi

<Equivalence it-zh> tra i termini “simulatori sportivi” e “体育类游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>体育类游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>在电脑上模拟各类竞技体育运动的游戏，花样繁多，模拟度高，广受欢迎。

<Concept field>电子游戏

<Synonyms > SPT; Sports Game

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Simulatore di guida

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Simulatore di guida o videogioco di guida (in inglese racing game) è il termine adottato per indicare i videogiochi in cui il giocatore deve pilotare un veicolo, ad esempio auto o moto, in un'ambientazione virtuale. I software cercano di rappresentare le varie gare di corse motoristiche più o meno fedelmente, spesso simulando con un motore fisico in modo molto complesso il comportamento reale di un veicolo in ogni situazione.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms>Racing Games, Giochi di corse, giochi d'auto

<Equivalence it-zh> tra i termini "simulatore di corse" e "竞速游戏" esiste piena identità concettuale

<zh>竞速游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>在电脑上模拟各类赛车运动的游戏，通常是在比赛场景下进行，非常讲究图像音效技术，往往是代表电脑游戏的尖端技术。惊险刺激，真实感强，深受车迷喜爱。另一种说法称之为"Driving Game"。RAC 内涵越来越丰富，出现了另一些其他模式的竞速游戏，如赛艇，赛马等。RAC 以体验驾驶乐趣为游戏述求，给以玩家在现实生活中不易达到的各种"汽车"竞速体验，玩家在游戏中的唯一目的就是"最快"。

<Concept field>电子游戏

<Synonims> RAC; Racing Games

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Strategico in tempo reale

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^giochinet.com^

<Definition> Un videogioco strategico in tempo reale (spesso abbreviato RTS, dall'inglese Real Time Strategy) è un videogioco di strategia in cui l'azione non è suddivisa in "turni" come nei classici wargame ma fluisce in modo continuo, lasciando ai giocatori la possibilità di agire in qualsiasi momento. Il termine "strategia" si riferisce al fatto che il giocatore controlla interi eserciti e non singole unità o personaggi.

<Concept field> Videogiochi

<Synonyms> RTS, Real Time Strategy

<Equivalence it-zh> tra i termini "Strategico in tempo reale" e "即时战略游戏" esiste piena identità concettuale

<zh>即时战略游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> 即时战略游戏 (Real-Time Strategy Game) , 简称 RTS。游戏是策略游戏 (Strategy Game) 的一种。游戏是即时进行的, 而不是策略游戏多见的回合制。另外玩家在游戏中经常会扮演将军, 进行调兵遣将这种宏观操作。

<Concept field>电子游戏

<Synonyms> RTS; Real Time Strategy

**

<Subject>Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Rhythm Games

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word 音乐游戏

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^alegsaonline.com^

<Definition> Rhythm game, o azione ritmica, è un tipo di videogioco d'azione a tema musicale. Questi giochi si concentrano principalmente sulla danza o sulla simulazione di strumenti musicali. I giocatori devono premere i pulsanti a tempo con i comandi del gioco, che sono a tempo con il ritmo di una canzone. In questo modo il protagonista o l'avatar del gioco ballerà o suonerà correttamente il suo strumento, ottenendo così un punteggio maggiore.

<Concept field> Videogiochi

<Synonyms> Giochi musicali; giochi ritmici

<Equivalence it-zh> tra i termini "Rhythm Games" e "音乐游戏" esiste piena identità concettuale

<zh>音乐游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^ Baidu^

<Definition>音乐游戏》(Music Game) 是用动作(键盘、控制器、身体动作等)与节奏吻合的游戏。《音乐游戏》不断出现的各种按键(NOTE)合成一首歌曲,类似于奏乐。这类游戏主要考的是你对节奏的把握,以及手指的灵活性,个人的反应和眼力。完成一首难度比较高的音乐时,会有一种成就感。而且在心情不好的时候弹一首会改变心情。所以音乐游戏是一种健康绿色的游戏。

<Concept field>电子游戏

<Synonyms> Music Games; MUG

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Gioco di carte collezionabili online

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> I giocatori, invece di collezionare carte fisiche, formano una raccolta virtuale che esiste solo come insieme di dati immagazzinati nel server del gioco. Queste carte possono essere acquistate (con denaro reale) o scambiate all'interno dell'ambiente di gioco.

<Concept field> Videogiochi; Carte collezionabili

<Synonyms> TGC; GCC; Trading Card Games

<Equivalence it-zh> tra i termini “gioco di carte collezionabili online” e “育成游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>育成游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>以前 GB 系列泛用，一般大家都用 EDU (Education) 来指代该类游戏，以便于和“Trading Card Game”区分开。顾名思义，就是玩家模拟培养的游戏，如《美少女梦工厂》、《明星志愿》、《绫波丽育成计划》等等。

<Concept field> 电子游戏

<Synonyms> TGC; Trading Card Game

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Dating Sim

<Morphosyntax>noun group

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Gamesofnobody^

<Definition> Ibrido tra una visual novel e una simulazione, i giochi dating sim (abbreviazione di “dating simulator”, simulatore di appuntamenti) sono visual novel con trama a sfondo rosa in cui il giocatore potrà simulare degli appuntamenti virtuali con i personaggi. Normalmente ciò si svolge tramite la scelta di un partner tra i vari NPC presenti nel gioco e una serie di dialoghi a scelta multipla che gli consentiranno di sviluppare il rapporto con il personaggio e, infine, mettersi con lui se tutto andrà a buon fine. Alcuni giochi di questo genere implementano anche vari minigiochi per rendere un po' più vario il gameplay.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Simulatore di appuntamenti

<Equivalence it-zh> tra i termini “Dating Sim” e “恋爱游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>恋爱游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> 玩家回到初恋的年代，回味感人的点点滴滴，模拟恋爱的游戏。恋爱不是游戏，但偏偏有恋爱游戏，恋爱类游戏主要是为男性玩家服务的，也有个别女性向的。可以训练追求的技术，学会忍耐。代表作有日本的《心跳回忆》系列、《思君》，国人的《青涩宝贝》、《秋忆》等。

<Concept field> 电子游戏

<Related words> Galgame; 美少女游戏

<Type of relation> sub.

<Synonyms> Love Game; LVG

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>MMORPG

<Morphosyntax> noun group, m.

<Origin> loan word

<Regional label> Britain

<Category> initials

<Variant of> Massively Multiplayer Online Role Play Game

<Usage label> main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un MMORPG (acronimo di Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, lett. "gioco di ruolo multigiocatore in rete di massa") è un videogioco di ruolo (per computer o console) che viene svolto contemporaneamente da più persone reali tramite Internet (perciò chiamati "giochi online"). Negli MMORPG, migliaia[senza fonte] di giocatori possono giocare insieme ed interagire tra di loro, interpretando personaggi personalizzabili che si evolvono (acquisendo abilità, guadagnando valuta in-game, ottenendo oggetti ed equipaggiamenti, ecc.) insieme al mondo persistente che li circonda e in cui si trovano.

<Concept field> Videogioco

<Related words> Rpg; Role Play Game; MMO

<Type of relation> sub.

<Synonyms> Gioco di ruolo multiplayer online

<Equivalence it-zh> tra i termini "MMORPG" e "大型多人在线角色扮演游戏" esiste piena identità concettuale

<zh>大型多人在线角色扮演游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>MMORPG, 是英文 Massive (或 Massively) Multiplayer Online Role-Playing Game 的缩写, 尚未有 MMORPG 的正式中文译名, 而在中国比较常见的译法则是"大型多人在线角色扮演游戏", 是网络游戏的一种。在所有角色扮演游戏中, 玩家都要扮演一个虚构角色, 并控制该角色的许多活动。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronic

<Subfield>Videogames

<it>MOBA

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category> initials

<Variant of> Multiplayer online battle arena

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> I MOBA (acronimo di Multiplayer Online Battle Arena, in italiano letteralmente "Arena di Battaglia Multigiocatore online"), anche conosciuti come ARTS (abbreviazione di Action Real Time Strategy, in italiano "Azione Strategica in Tempo Reale"), sono un sottogenere dei videogiochi strategici in tempo reale. In una mappa chiusa, due squadre, arroccate nelle proprie basi (che contano diversi edifici e il quartier generale - "QG"), hanno l'obiettivo di distruggere il QG avversario e preservare il proprio: le due basi sono, nella maggior parte dei casi, collegate da tre strade, nelle quali sono posizionate due torri per squadra. Dalla base nascono delle unità controllate dal computer

che, seguendo la strada nella quale sono nate, si scontreranno periodicamente contro le unità create dalla squadra avversaria. Il giocatore controlla solitamente una unità, o eroe (hero), con una visuale aerea tipica del genere strategico. Uccidendo gli altri giocatori, e i PNG avversari, guadagnerà Oro ed Esperienza; col primo potrà comperare oggetti che aumenteranno le sue statistiche, mentre con la seconda avanzerà di livello, sbloccando abilità nuove.

<Concept field> videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “MOBA” e “多人在线战术竞技游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>多人在线战术竞技游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>MOBA（英文全称：Multiplayer Online Battle Arena，缩写：MOBA，中文翻译：多人在线战术竞技游戏），又被称为 Action Real-Time Strategy（缩写：Action RTS，ARTS）动作即时战略游戏。这类游戏的玩法是：在战斗中一般需要购买装备，玩家通常被分为两队，两队在分散的游戏地图中互相竞争，每个玩家都通过一个 RTS 风格的界面控制所选的角色。但不同于《星际争霸》等传统的硬核的 RTS 游戏，这类游戏通常无需操作 RTS 游戏中常见的建筑群、资源、训练兵种等组织单位，玩家只控制自己所选的角色。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogame

<it> PVP

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category> initials

<Variant of> Player Vs. Player

<Usage label>main term

<Source> ^Accademia della Crusca^

<Definition> PVP è acronimo per Player Versus Player ‘giocatore contro giocatore’, e indica tutte le attività e le tipologie di gioco che vedono il confronto tra più personaggi;

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “PVP” e “PVP” esiste piena identità concettuale

<zh>PVP

<Morphosyntax>noun group

<Category> Initials

<Variant of> 玩家对战玩家

<Source>^Baidu^

<Definition>PVP (player versus player) 指的是游戏中玩家对战玩家的游戏模式，通常为玩家互相利用游戏资源攻击而形成的互动竞技游戏模式。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>PVE

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category> Initials

<Variant of> Player Vs. Environment

<Usage label>main term

<Source> ^Accademia della Crusca^

<Definition> PVE (Player Versus Enviroment ‘giocatore contro l'ambiente’) si riferisce alle tipologie di gioco che oppongono un personaggio a degli NPC.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “PVE” e “PVE” esiste piena identità concettuale

<zh>PVE

<Morphosyntax>noun group

<Category> Initials

<Variant of> 玩家对战环境

<Source>^Ol.kuai8.com^

<Definition>pve 是电子游戏的一个术语，具体名称是 Player VS Environment，意思是在游戏中玩家挑战游戏程序所控制的 NPC 怪物和 BOSS，即玩家对抗环境，与其相对应的是 pvp，pvp 在游戏中指的是玩家挑战玩家的对战。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Genere Videoludico

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^tvtropes.it^

<Definition>Il genere, quando applicato al concetto di Videogioco, si riferisce allo stile di gameplay più che alla storia o all'ambientazione, cosa insolita rispetto agli altri media.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Tipi di videogiochi

<Equivalence it-zh> tra i termini “Genere videoludico” e “电子游戏类型” esiste piena identità concettuale

<zh>电子游戏类型

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>电子游戏类型大多数是在发展过程中约定俗成，并没有一个非常明确的标准。根据媒介的不同多分为四种：电脑游戏、主机游戏（或称家用机游戏、电视游戏）、掌机游戏、街机游戏和移动游戏（主要是手机游戏）。

<Concept field> 电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> 1UP

<Morphosyntax> noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>USA

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> 1-up (anche detto "extra life", vita extra) è un termine comune nel mondo dei videogiochi e indica un oggetto che concede al giocatore una vita in più, ovvero la possibilità di giocare ancora, ad esempio se si è stati appena uccisi dai nemici o se è terminato il tempo a disposizione. Il termine è apparso per la prima volta in Super Mario Bros., dove è simboleggiato da un fungo verde.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Extra Life; vita extra

<Equivalence it-zh> tra I termini "1UP" e "1UP" esiste piena identità concettuale

<zh> 1UP

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> 1UP 是电子游戏中，尤其是动作游戏中的一个常见的术语。它是一个表示增加一次游戏机会的符号。在玩家中，通常称为“奖命”或“补只”。

<Concept field> 电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Main Carry

<Morphosyntax> noun group, m.

<Origin> loan word

<Regional label> Britain

<Usage label> main term

<Source> ^everyeye.it^

<Definition> Main Carry sta a indicare il giocatore che ha portato la vittoria al proprio team;

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "main carry" e "主 C" esiste piena identità concettuale

<zh> 主 C

<Morphosyntax> noun group

<Source> ^Baidu^

<Definition> 我们经常听到 什么 C 位出道、双 C 之类的词汇，而游戏中也有这样类似的词汇就是主 C，主 C 的缩写是 main carry，中文意思就是这个玩家负责主要输出，这种说法最早出现在 DOTA 游戏中，后来随着游戏的发展和玩家的高超技巧而被带到各个游戏中，例如 DNF 等一些打副本的游戏、英雄联盟等 MOBA 游戏都会有主 C 的存在。

<Concept field> 电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Carriare

<Morphosyntax> Verb

<Variant of> Carry

<Usage label>main term

<Source> ^slengo^

<Definition> Dall'inglese "to carry -> "trasportare", in ambiente video-ludico significa portare la tua squadra alla vittoria come il giocatore migliore della squadra, (che ha fatto più uccisioni o gol a seconda del gioco).

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "Carriare" e "Carry" esiste piena identità concettuale

<zh> Carry

<Morphosyntax>verb

<Source>^Baidu^

<Definition> 带动全场节奏，引领胜利。现在也很多英雄联盟玩家把 Carry 认为是团队中的主力输出英雄的意思，其实这是错误的，Carry 这个词并没有规定是主力输出的英雄是 CARRY，而是团队把某一个英雄作为核心，在不同的情况下队伍中的 Carry 都会产生变化，比如你们想玩速推，那么那些拆塔迅速的英雄就是 Carry，不过现在英雄联盟里战术较少，多数情况下指团队主力输出。

<Concept field> 电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Console

<Morphosyntax> noun, f.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^digilander^

<Definition> Una console è un dispositivo elettronico (con componenti simili a quelli dei computer) concepito esclusivamente o primariamente per giocare con videogiochi. Nei primi anni di vita della console alcuni modelli permettevano di giocare solo ad un numero

limitato di videogiochi installati al suo interno. Nella sua evoluzione odierna la console invece è un computer che esegue videogiochi sotto forma di software memorizzato su un supporto di fisico. Esistono due categorie di console: quelle fisse e quelle portatili.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Console” e “电子游戏机” esiste piena identità concettuale

<zh>电子游戏机

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>computer game 利用电子仪器进行的游戏电子游戏机，又名电动玩具（电玩、电动），分离于家用电脑。自问世起就轰动全世界，在地球的每一个角落都能找到一批心灵手巧的发烧友

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Gacha game

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> I Gacha game sono videogiochi che includono la meccanica dei gacha (macchinette che distribuiscono piccole capsule con un giocattolo casuale al suo interno). Il sistema è simile a quello tipico delle loot box, che induce i giocatori a spendere la valuta del gioco per ricevere oggetti casuali virtuali. La maggior parte di questi giochi fanno parte della piattaforma Mobile, nei quali viene incentivata la spesa di valuta reale.

<Concept field> Videogiochi

<Equivalence it-zh> tra i termini “Gacha Game” e “Gacha 游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>Gacha 游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>Gacha 游戏与可收藏纸牌游戏（CCG）有很多共同点。像 CCG 一样，您可以通过旋转的方式获得物品。许多可收藏的纸牌游戏玩家花费大量金钱来完善自己的牌组，并获得最好的纸牌。但是，在 CCG 中，你可以从其他收藏家那里购买单个稀有卡，而在 gacha 游戏中，通常根本是无法购买单个物品的。由于这种获利方案可以应用于任何类型的游戏，因此这些游戏的核心游戏机制可能会有很大差异。例如，《Puzzles and Dragons》是一款匹配的益智游戏，而《Final Fantasy Brave Exvius》是一款基于回合的角色扮演游戏。但是，在拾取能力和角色时，这两种方法都实现了基于 gacha 的机制。

<Synonyms> 嘎查游戏

<Concept field>游戏

**

<Subject>Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Nerfare

<Morphosyntax> verb

<Origin>loan word

<Regional label>USA

<Variant of> Nerf

<Usage label>main term

<Source>^Slengo^

<Definition> In un videogioco, operazione di depotenziamento di un personaggio, un'arma o un potere da parte dei programmatori, solitamente per ricalibrare una potenza eccessiva e che crea sbilanciamenti. È il contrario di "buffare".

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Nerfare” e “削弱” esiste piena identità concettuale

<zh>削弱

<Morphosyntax>verb

<Source>^Baidu^

<Definition> NERF 这个词最早用在 UO 里,UO 开发者曾经削弱游戏中剑类武器的攻击力, 然后就有玩家抱怨拿剑砍怪好像在拿 Nerf 球棒一样, 一点杀伤力都没有。

<Concept field> 电子游戏

<Synonyms > Nerf

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Buffare

<Morphosyntax>verb

<Origin>loan word

<Regional label>USA

<Usage label>main term

<Source> ^Slengo^

<Definition> Dall'inglese "to buff": in un videogioco, l'atto di potenziare un personaggio, un'arma o un'abilità. Il verbo viene usato in due contesti: 1) per potenziamenti temporanei, tramite mezzi interni dal gioco (incantesimi, oggetti) detti anche "buff", spesso come supporto da altri personaggi/giocatori; 2) per potenziamenti duraturi/definitivi da parte dei programmatori, probabilmente per compensare una rilevata debolezza del soggetto buffato. È il contrario di "nerfare".

<Concept field> Videogioco

<Related words> Buff

<Type of relation>sub

<Equivalence it-zh> tra i termini "Buffare" e "增益" esiste piena identità concettuale

<zh>增益

<Morphosyntax>verb

<Source>^Baidu^

<Definition>Buff 是一个英文词汇，读作[bʌf]。该词原意是指增益，而在游戏中，一是指增益系的各种魔法，通常指给某一角色增加一种可以增强自身能力的“魔法”或“效果”；二是指在游戏的版本更新时，对某一个职业、种族、技能等游戏内容进行增强。

<Concept field>电子游戏

<Related words> Buff

<Type of relation>sub

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Sviluppatore di videogiochi

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Lo sviluppatore di videogiochi è colui che realizza applicazioni videoludiche, ovvero software interattivi di intrattenimento. Una società di sviluppo di videogiochi è un gruppo di sviluppatori con una comune ragione sociale, che sviluppa tali prodotti. Quando ci si riferisce a un'azienda che realizza software videoludici il termine corretto è "sviluppatore di videogiochi", mentre la figura del publisher in Italia viene identificata come editore di videogiochi. Nel mercato, si aggiunge un terzo fattore economico, chiamato distributore, società che si occupa - appunto - della distribuzione delle confezioni complete del prodotto all'interno dei propri mercati di riferimento, sia nella GDO sia nei singoli punti vendita. Il termine sviluppatore di videogiochi può essere attribuito indistintamente a diverse figure professionali: programmatore, grafico 3D, grafico 2D, illustratore, direttore artistico, autore, capo sviluppatore, produttore e project manager.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Game developer

<Equivalence it-zh> tra i termini “sviluppatore di videogiochi” e “游戏开发者” esiste piena identità concettuale

<zh>游戏开发者

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>游戏开发者指制作电子游戏软件的企业、团体或个人，其中企业性质的游戏开发者一般称为“游戏开发商”。开发者可以专门为特定的电子游戏机制作，例如索尼的 PlayStation 3、微软的 Xbox 360、任天堂的 Wii，也可以为多种平台开发，包括个人电脑。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Editore di videogiochi

<Morphosyntax> noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un editore di videogiochi o una casa editrice di videogiochi o anche casa videoludica è un'azienda che pubblica videogiochi: questi possono essere sviluppati internamente all'azienda stessa, la quale, in questo caso, oltre che essere una casa editrice è anche una casa sviluppatrice di videogiochi, oppure da indipendenti. L'eventuale sviluppo esterno può essere opera di un'altra azienda oppure in passato, quando i videogiochi commerciali erano più semplici, di singole persone o piccoli gruppi.

<Concept field> Videogioco

<Synonims> Videogame Publisher

<Equivalence it-zh> tra i termini “Editore di videogiochi” e “游戏发行商” esiste piena identità concettuale

<zh>游戏发行商

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>开发团队只管制作游戏，发行商管卖游戏。大部分发行商旗下都有自己的游戏制作团队，比如微软旗下的 343，索尼旗下的顽皮狗等等。一款游戏可能有多个发行商，比方说在欧美是 EA，在日本是 SE，主要是当地的发行商对当地市场更熟悉，影响力更大。也存在一款游戏多个开发商的，由全世界很多不同的团队分别制作。还存在一款游戏几个平台的版本由不同开发团队负责的情况。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogame

<it> Lag

<Morphosyntax> noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Lag è un termine inglese e vuole dire "ritardo". La parola LAG coincide anche con l'abbreviazione dei termini LATency Gap, che sono termini che indicano sempre una differenza (gap) causata da latenza delle informazioni (latency). In realtà l'origine del termine non è sicura in quanto fa parte dello slang inglese. L'uso del termine è principalmente diffuso in ambienti legati al gioco online e via LAN. Nel caso specifico di internet (e di computer in LAN) questo termine è utilizzato al fine di indicare negativamente il tempo di scambio di dati fra due computer che avviene in tempi troppo lunghi rispetto a quelli desiderati.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Lag” e “游戏延迟” esiste piena identità concettuale

<zh>游戏延迟

<Morphosyntax>noun group

<Source>^m.kuai8^

<Definition>游戏中的 LAG 意思是，玩家的电脑硬件配置或是玩家在游戏期间出现卡顿、卡壳以及网络延迟，玩家如果因为电脑频繁出现卡顿或是掉线之类的问题，也是说明了电脑

硬件配置过低以及网络频率低，所以需要提升电脑的硬件配置和提升网络，即可解决这一类的问题

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Controller

<Morphosyntax> noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^il dizionario dei videogiochi^

<Definition> Il Controller è la definizione generica che identifica le periferiche utilizzate per compiere azioni nei videogiochi. Esistono diversi tipi di periferiche a seconda del computer o della console utilizzata. Generalmente i Controller possono essere Joystick o Joypad (digitali o analogici), ma esistono molte eccezioni come il Wiimote del Nintendo Wii, le periferiche musicali dedicate a giochi specifici o prodotti che non si sono affermati ma che rappresentano comunque un'alternativa (ad esempio il Power Glove del NES).

<Concept field> Videogioco

<Related words> Joystick; Gamepad

<Type of relation>sub.

<Equivalence it-zh> tra i termini “controller” e “游戏控制器” esiste piena identità concettuale

<zh>游戏控制器

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>游戏控制器是一种用来控制视频游戏的设备。例如：游戏杆、鼠标或游戏板。游戏在电脑上时，键盘、鼠标代替了这个控制器，在键盘上有固定按键。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Joystick

<Morphosyntax> noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^dizionario dei videogiochi^

<Definition> Sistema di comando utilizzato dalla maggior parte dei coin-op e dei sistemi domestici. Un joystick è costituito da una base sulla quale sono inseriti uno o più pulsanti di fuoco e da una levetta che può essere inclinata in ogni direzione. I suoi movimenti chiudono una serie di contatti (generalmente 4, ortogonali) che corrispondono alle direzioni in cui si muoverà il personaggio controllato su schermo. Nel corso degli anni sono state prodotte infinite variazioni del modello di base, in cui cambiavano la sagoma, la quantità e la disposizione dei pulsanti o altre caratteristiche minori, ma la meccanica è rimasta sempre identica, con un'unica evoluzione rappresentata dall'impiego in alcuni modelli di veri e propri interruttori ("microswitch") che risultano più resistenti e affidabili dei comuni contatti a sfioramento. Un secondo modello-base di scarsissima diffusione è rappresentato dai "joystick analogici", in cui gli interruttori sono sostituiti da potenziometri e permettono quindi di controllare la velocità oltre che la direzione dello spostamento. Sui computer di oggi I moderni joystick vengono collegati attraverso le porte USB, in passato venivano collegati per mezzo della "porta game", di solito presente nelle schede audio.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "Joystick" e "游戏杆" esiste piena identità concettuale

<zh>游戏杆

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> 游戏杆是一个在游戏中使用的工具，利用前后左右拨动摇杆去进行方向上的调整。

<Concept field> 电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Joypad

<Morphosyntax> noun, m.

<Origin> loan word

<Regional label> Britain

<Usage label> main term

<Source> ^dizionario dei videogiochi^

<Definition> Variante del joystick introdotta dalla Mattel con il suo Intellivision e attualmente utilizzata dalla maggior parte delle console. Un joypad è un supporto ergonomico sul quale sono inseriti uno o più pulsanti di fuoco e un sistema direzionale che usa un grosso pulsante (detto "pulsante direzionale") che può essere inclinato in ogni direzione, attivando una serie di contatti del tutto analoghi a quelli di un joystick. Anche se non immediatamente intuitivo, questo sistema permette in breve tempo di acquisire un'ottima padronanza del proprio alter-ego su schermo. Col tempo il joypad ha assunto forme diverse, tanto che ogni produttore di console ha studiato nuovi disegni e configurazioni dei tasti. I joypad hanno poi incorporato anche uno o più piccoli joystick e una funzione di vibrazione (utile per simulare ad esempio il feedback di movimento avuto da una brutta caduta o scontro in un videogioco). Le generazioni attuali di joypad sono wireless e hanno diverse funzioni aggiuntive (come sensori giroscopici o altro). Nato come device per le console il joypad è diventato di uso comune anche sui computer.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Gamepad

<Equivalence it-zh> tra i termini "Joypad" e "游戏手柄" esiste piena identità concettuale

<zh> 游戏手柄

<Morphosyntax> noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>游戏手柄是一种常见电子游戏机的部件，通过操纵其按钮等，实现对游戏虚拟角色的控制。游戏手柄的标准配置是由任天堂确立及实现的，它包括：十字键（方向），ABXY 键（动作-亦有硬件生产商使用不同方法标记，但排列分大体相同），选择及暂停键（菜单）这三种控制按键。外国主要为主机手柄，微软的 XBOX 系列与 SONY 的 PS 系列。中国兼容多模式的手柄多数为北通游戏手柄实现，包括：主流的电脑（PC），智能手机，智能电视等。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Mod

<Morphosyntax> noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category> abbreviation

<Variant of> Modification

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition>Una mod (abbreviazione dell'inglese modification, modifica; in italiano usata sia al maschile sia al femminile) è un insieme di modifiche estetiche e funzionali a un videogioco, create da professionisti oppure da giocatori appassionati, allo scopo di aggiornare, migliorare o semplicemente rendere diverso il gioco.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Mod” e “游戏模组” esiste piena identità concettuale

<zh>游戏模组

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>游戏模组，英文多简称为“MOD”、“Mod”（全写“Modification”），“修改”的名词含义。MOD 通常对应可以修改的电子游戏，因此以电脑游戏为主。必须依赖与原作品方可执行游玩。游戏中的道具、武器、角色、敌人、事物、模式、故事情节等任意部分都可能属于修改范畴，多见于著名电子游戏作品

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Informatics

<it> Glitch

<Morphosyntax> noun, m.

<Origin> loan word

<Regional label> Britain

<Usage label> main term

<Source1> ^netinbag^

<Definition1> Un glitch del computer è un errore che si verifica all'interno di un sistema informatico che provoca malfunzionamenti durante l'elaborazione dei dati. La radice del conflitto può derivare da molte variabili diverse, ma gli errori informatici più comuni sono causati da problemi all'interno del sistema operativo stesso, dalla presenza di un virus o da un'applicazione software difettosa. In altri scenari, un errore del computer può verificarsi immettendo in modo errato una serie di comandi che il sistema non riesce a riconoscere, causando la ricerca infinita di una soluzione che è al di fuori dei suoi limiti programmati da riconoscere o gestire. Molti degli errori informatici che possono essere attribuiti all'errore umano sono relativamente semplici da correggere, ma anche un piccolo errore o bug del computer può causare un errore completo del sistema se non viene rilevato immediatamente.

<Source2> ^wikipedia^

<Definition2> Nei videogiochi, un glitch è un comportamento anomalo del software, che permette al giocatore di ottenere dei vantaggi non previsti. Le cause possono derivare da una scelta implementativa di design errata o da un errore di programmazione (noto con il termine "bug"). In questa categoria rientrano il superamento di barriere invalicabili, l'accorciamento imprevisto del percorso in uno scenario (come nel caso di videogiochi celebri, quali Final Fantasy VI e Super Mario 64), la vincita eccessiva di premi per via dell'attivazione facilitata del relativo trigger event, gli errori di visualizzazione grafica per

fondali o personaggi, errori nei punti di contatto tra oggetti, irregolarità o sfalsamento dell'audio ed altri.

<Concept field> Informatica; videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "Glitch" e "电子脉冲" esiste piena identità concettuale

<zh>电子脉冲

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> Glitch 字面上的意思是指电脑或硬件设备出小毛病，近年来用在音乐上就专指那些强调错误美学的新电脑音乐，说白了就是广义上被置之不理的音色噪音等，现在用来做音乐听觉上的效果也不错，但和单纯的噪音音乐天壤之别，Glitch 取于噪音但没有躁动，它阴柔温暖，富于灵性，强调抽象颠覆的美感。<Source>^

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Informatics

<it> Bug

<Morphosyntax> noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Treccani^

<Definition> bug <baɡ> s. ingl. (propr. «cimice»; pl. bugs <baɡs>), usato in ital. al masch. - 1. Errore di progettazione o di programmazione di un computer, detto anche baco. 2. Cattivo funzionamento di un componente hardware.

<Concept field> Informatica

<Synonyms> Errore di Sistema

<Equivalence it-zh> tra i termini "Bug" e "Bug" esiste piena identità concettuale

<zh>Bug

<Morphosyntax>noun

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Source>^iask.sina.com^

<Definition> 所谓“（Bug）”，是指电脑系统的硬件、系统软件（如操作系统）或应用软件（如文字处理软件）出错。硬件的出错有两个原因，一是设计错误，一是硬件部件老化失效等。软件的错误全是厂家设计错误。那种说用户执行了非法操作的提示，是软件厂商不负责任的胡说八道。用户可能会执行不正确的操作，比如本来是做加法但按了减法键。这样用户会得到一个不正确的结果，但不会引起 bug 发作。软件厂商在设计产品时的一个基本要求，就是不允许用户做非法的操作。只要允许用户做的，都是合法的。用户根本就没有办法知道厂家心里是怎么想的，哪些操作序列是非法的。

<Concept field> 信息学

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Informatics

<it>Forum

<Morphosyntax>noun, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Il termine "forum", nell'ambito dell'informatica e del Web 2.0, è utilizzato in italiano per indicare l'insieme delle sezioni di discussione in una piattaforma informatica, o una singola sezione, oppure lo stesso software utilizzato per fornire questa struttura (detto anche "board"). Rappresenta un esempio tipico del Web 2.0 o Web dinamico. Una comunità virtuale si sviluppa spesso intorno ai forum, nel quale scrivono utenti abituali con interessi comuni. I forum vengono utilizzati anche come strumento di assistenza online e all'interno di aziende per mettere in comunicazione i dipendenti e permettere loro di reperire informazioni. Ci si riferisce comunemente ai forum anche con termini e locuzioni in lingua inglese come: board, message board, bulletin board oppure "gruppi di discussione", "bacheche" e altri.

<Concept field> Informatica

<Equivalence it-zh> tra i termini “forum” e “网络论坛” esiste piena identità concettuale

<zh>网络论坛

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>网络论坛一般就是大家口中常提的 BBS，BBS 的英文全称是 Bulletin Board System，翻译为中文就是“电子公告板”。BBS 最早是用来公布股市价格等类信息的，当时 BBS 连文件传输的功能都没有，而且只能在苹果计算机上运行。早期的 BBS 与一般街头和校园内的公告板性质相同，只不过是通过电脑来传播或获得消息而已。一直到个人计算机开始普及之后，有些人尝试将苹果计算机上的 BBS 转移到个人计算机上，BBS 才开始渐渐普及开来。近些年来，由于爱好者们的努力，BBS 的功能得到了很大的扩充。

<Concept field>信息学

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Informatics

<it> Streaming

<Morphosyntax>Noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source1> ^Wikipedia^

<Definition1> Il termine streaming, flusso multimediale o flusso audiovisivo nel campo delle telecomunicazioni identifica un flusso di dati audio/video trasmessi da una sorgente a una o più destinazioni tramite una rete telematica. Questi dati vengono riprodotti man mano che arrivano a destinazione. Generalmente la trasmissione in streaming avviene utilizzando i protocolli RTP e RTSP a livello di applicazione, mentre a livello di trasporto si utilizza prevalentemente il protocollo UDP.

<Source2> ^Informaticapertutti^

<Definition2>In informatica, il termine streaming (si pronuncia strìming) indica un particolare sistema per la trasmissione di determinati segnali via Internet, solitamente audio e/o video, che consente di fruire del contenuto desiderato senza la necessità di aspettare che quest'ultimo sia stato completamente scaricato. In questo modo le

informazioni appartenenti al contenuto richiesto verranno automaticamente riprodotte mano a mano che queste arriveranno sul dispositivo di destinazione.

<Concept field> Informatica

<Equivalence it-zh> tra i termini “Streaming” e “流媒体” esiste piena identità concettuale

<zh>流媒体

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>流媒体 (streaming media) 是指将一连串的媒体数据压缩后, 经过网上分段发送数据, 在网上即时传输影音以供观赏的一种技术与过程, 此技术使得数据包得以像流水一样发送; 如果不使用此技术, 就必须在使用前下载整个媒体文件。流式传输可传送现场影音或预存于服务器上的影片, 当观看者在收看这些影音文件时, 影音数据在送达观看者的计算机后立即由特定播放软件播放。

<Concept field>信息学

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Gioco mobile

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikiita.com^

<Definition> Un gioco mobile è un gioco giocato su un telefono cellulare, smartphone / tablet, smartwatch, PDA, lettore multimediale portatile o calcolatrice grafica. Il primo gioco conosciuto su un telefono cellulare era una variante di Tetris sul dispositivo Hagenuk MT-2000 del 1994.

<Concept field> Videogioco

<Related words> Mobile Gaming

<Type of relation>coord.

<Synonyms> Mobile Game; Mobile Gaming.

<Equivalence it-zh> tra i termini “Gioco mobile” e “手机游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>手机游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>手机游戏是指运行于手机上的游戏软件，简称“手游”。用来编写手机最多的程序是 Java 语言，见 J2ME。其次是 C 语言。随着科技的发展，在手机的功能也越来越多，越来越强大。而且，你会发现，一个手机已经足够满足你所有路途中的大部分娱乐需要了。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Giochi Arcade

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un videogioco arcade (anche coin-op, abbreviazione di coin-operated, in italiano macchina a gettoni, sebbene il termine si possa riferire anche a giochi non necessariamente video, come i flipper) è un videogioco che si gioca in una postazione pubblica apposta a gettoni o a monete, costituita fisicamente da una macchina posta all'interno di un cabinato. L'inglese arcade (pron. /ɑ:ˈkeɪd/), genericamente una galleria commerciale, significa in questo caso sala giochi. Questo tipo di macchina è diffusa nelle sale giochi, nei bar o in altri luoghi pubblici analoghi; le sale giochi spesso raccoglievano solo, o soprattutto, videogiochi arcade. Gli arcade rappresentarono la prima generazione di videogiochi di largo consumo, e il primo contatto del pubblico con questa nuova forma di intrattenimento.

<Concept field>Videogiochi

<Synonyms> coin-up

<Equivalence it-zh> tra i termini “Giochi arcade” e “街机游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>街机游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> 1971 年，世界第一台街机在美国的电脑试验室中诞生。街机，是一种放在公共娱乐场所的经营性的专用游戏机，起源于美国的酒吧。一般常见的街机，基本的形式即由两个部分组成：框体与机版。在街机上运行的游戏叫街机游戏。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Deathmatch

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Deathmatch (combattimento mortale) è un termine che indica, in ambito videoludico, un incontro fra due o più giocatori che devono eliminarsi a vicenda. In particolare, il termine è usato nell'ambito degli sparattutto in prima persona, nelle modalità multiplayer.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Deathmatch” e “死亡竞赛” esiste piena identità concettuale

<zh>死亡竞赛

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>死亡竞赛是一种在动作射击、动作 RPG、等类型的电子游戏中常见的竞赛方式。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Multigiocatore

<Morphosyntax>noun, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Il multigiocatore, chiamato anche con il corrispondente inglese multiplayer, nell'ambito dei videogiochi è la modalità di utilizzo in cui più persone partecipano al gioco nello stesso tempo, per mezzo di un solo apparecchio (computer, console, cabinato, dispositivo mobile) con più periferiche oppure usando diversi apparecchi in connessione. A seconda dei casi, la partecipazione può essere simultanea, con tutti i giocatori in azione contemporaneamente, o invece alternata, con questi che agiscono uno alla volta.

<Concept field>Videogioco

<Synonyms> Multiplayer

<Equivalence it-zh> tra i termini “Multigiocatore” e “多人游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>多人游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>多人游戏，是指可以供多人同时参与的游戏，一般分为联机多人游戏和局域网多人游戏及在线多人游戏

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Singleplayer

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Giocatore singolo, singolo giocatore o monogiocatore, in inglese single-player, è una locuzione utilizzata nel mondo dei videogiochi per indicare la modalità di gioco in cui una sola persona prende parte al gioco per tutta la durata della partita. Si differenzia quindi dal multigiocatore. Una «partita in singolo» indica una sessione di gioco giocata in questa modalità, mentre un «gioco per giocatore singolo» indica un videogioco in cui il singolo è l'unica modalità di gioco disponibile.

<Concept field>Videogioco

<Synonyms>Giocatore singolo; in singolo; singolo giocatore; monogiocatore.

<Equivalence it-zh> tra i termini “Singleplayer” e “单人游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>单人游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>单人游戏，即是单人模式下进行游戏。游戏排行榜中记录着以往玩家的高分记录，每一次游戏结束时，如果你的得分可以进入高分榜，则游戏会进入签名界面，你可以用方向键选中自己所需的字母或字符，用来拼写出自己的名字，并按下左功能键确定选择。你还可以从主菜单选择“排行榜”项，进入浏览以往玩家的得分情况。排行榜只取得分的前五名，游戏最初安装时，排行榜上的分数记录全为零，单人模式大多都是单机游戏上的模式，网络游戏很少有出现，时常以单机形式娱乐。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Cabinato

<Morphosyntax>noun, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un cabinato (o in inglese cabinet), mobile o cassone[1] è la struttura esterna in legno di un videogioco arcade. Nel caso di mobili dedicati a titoli specifici, questi vengono riportati come insegne sul mobile stesso. Il materiale più frequentemente usato per costruire un mobile arcade è il truciolato, e il formato più frequente è upright (verticale).

<Concept field> Videogioco

<Synonyms>Arcade

<Equivalence it-zh> tra i termini "Cabinato" e "街机游戏机" esiste piena identità concettuale

<zh>街机游戏机

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> 街机游戏机机整机的构成由：街机游戏机空箱、显像管、扫描基座、电源盒、变压器、按钮、套线、摇杆、微动、投币器、喇叭、灯座、灯管、排气风扇(有些机台还有上分锁、退币器)组成。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> informatics

<it>Realtà virtuale

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Treccanifutura^

<Definition> La realtà virtuale è la capacità di ingannare i nostri sensi con un ambiente, appunto, virtuale generato dai computer, solitamente questi ambienti generati da programmazione sono location che possiamo esplorare e scoprire. Il potenziale valore di intrattenimento è ovvio. Per questo motivo questa tecnologia è diventata famosa con i videogiochi con l'obiettivo di renderli immersivi, ma la realtà virtuale ha anche molte altre applicazioni, potenzialmente molto utili. Ci sono una vasta gamma di applicazioni per la realtà virtuale che includono: Architettura, Medicina, Arte e Sport ad esempio, ovunque sia troppo pericoloso, costoso o poco pratico fare qualcosa nella realtà, la realtà virtuale potrebbe essere la risposta. Per questi motivi la realtà virtuale è utilizzata moltissimo nei training di varia natura e genere, dai piloti di aerei ai primi voli, alle applicazioni per giovani chirurghi (qui molto utile è anche la realtà aumentata), la realtà virtuale ci consente di prendere rischi virtuali. Poiché il costo della realtà virtuale diminuisce e diventa più accessibile (leggi qualcosa sulle tecnologie esponenziali), ci si può aspettare che applicazioni di realtà virtuale vengano sempre più adottate in futuro per diminuire i costi dei training e minimizzare i pericoli.

<Concept field> Informatica

<Equivalence it-zh> tra i termini "Realtà Virtuale" e "虚拟现实" esiste piena identità concettuale

<zh>虚拟现实

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>虚拟现实技术(英文名称: Virtual Reality, 缩写为 VR), 是 20 世纪发展起来的一项全新的实用技术。虚拟现实技术囊括计算机、电子信息、仿真技术, 其基本实现方式是计算机模拟虚拟环境从而给人以环境沉浸感。随着社会生产力和科学技术的不断发展, 各行各业对 VR 技术的需求日益旺盛。VR 技术也取得了巨大进步, 并逐步成为一个新的科学技术领域。

<Concept field>信息学

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Boss

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un boss è, nel mondo dei videogiochi, un avversario particolarmente difficile da sconfiggere, e di solito rappresenta l'avversario finale per finire il livello o l'intero gioco. In italiano è detto anche mostro finale, sebbene non sia sempre letteralmente un "mostro", oppure nemico di fine livello. I boss compaiono in innumerevoli videogiochi di ogni genere e hanno spesso l'aspetto di creature o veicoli enormi, che si possono sconfiggere solo utilizzando determinate tattiche.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "Boss" e "头目" esiste piena identità concettuale

<zh>头目

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>头目是游戏力量的意思，最常用力量判断，通常攻击力都很强，一般可以很轻松打败主角。

<Concept field>电子游戏

<Synonyms>大头目，老板

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Gameplay

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Il gameplay è una caratteristica dei videogiochi che rappresenta l'esperienza dell'interazione del giocatore con il gioco. Il termine è un neologismo inglese (pronuncia [ˈɡeɪmpleɪ]), composizione di «game» e «play» che letteralmente significa "giocare il gioco"; in italiano viene reso generalmente con "esperienza di gioco". Viene usato anche come sinonimo di giocabilità, sebbene il gameplay sia un concetto più ampio che comprende anche la trama del gioco e tutto ciò che coinvolge il giocatore. Il gameplay viene definito anche come una forma di linguaggio e può essere di due tipi: si parla infatti di gameplay non lineare e di gameplay lineare.

<Concept field>Videogioco

<Synonyms> Meccaniche di gioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "Gameplay" e "游戏玩法" esiste piena identità concettuale

<zh>游戏玩法

<Morphosyntax>noun group

<Source>^ Baidu^

<Definition>游戏机制（Game Mechanics）是构成一个电子游戏的基本元素之一，可以理解为游戏的规则；这些基本规则相互搭配，构成了一个模型，决定了玩家和游戏之间如何进行互动，这个互动形式就叫“玩法（Gameplay）”

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Videogiocatore

<Morphosyntax>noun, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Colui che utilizza un videogioco viene chiamato videogiocatore o gamer ("giocatore" in inglese) e si serve di una o più periferiche di input chiamate controller, come per esempio il gamepad, il joystick, il mouse e la tastiera di un computer.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Gamer

<Equivalence it-zh> tra i termini "Videogiocatore" e "玩家" esiste piena identità concettuale

<zh>玩家

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>玩家，也可称为游戏者，英语：Player 或 Gamer，为一种游戏业界与游戏参与者之间的术语，这里所提到的游戏包括网络游戏、单机游戏、以及网页游戏等等。Player 泛指游戏的用户，参与任何形式游戏的人。Gamer 相同，但也可以用来指称游戏开发者等游戏产业的业界人士。

<Concept field> 电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Gioco in rete

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Con gioco in rete si intende un videogioco utilizzato da più utenti contemporaneamente attraverso una rete di computer. Questo genere di giochi va da videogiochi testuali come i MUD, passando per quelli via browser creati con software come Adobe Flash o in linguaggio Java, fino ai complessi e moderni MMORPG come World of Warcraft e Guild Wars. Un gioco in rete è solitamente multigiocatore, cioè permette l'interazione fra più utenti, ma esistono esempi anche di giochi giocatore singolo, perlopiù su browser e in genere dedicati ad un pubblico meno dedito ai prodotti più complessi.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Gioco online; Online Game

<Equivalence it-zh> tra i termini "Giochi online" e "网络游戏" esiste piena identità concettuale

<zh> 网络游戏

<Morphosyntax> noun group

<Source> ^Baidu^

<Definition> 网络游戏，英文名称为 Online Game，又称“在线游戏”，简称“网游”。指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。

<Concept field> 电子游戏

<Synonyms> 在线游戏; 网游

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Strategico a turni

<Morphosyntax> noun group, m.

<Usage label> main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un gioco strategico a turni è un gioco di strategia in cui lo scorrere degli eventi è diviso in parti ben visibili e definite, chiamate turni o giri. Il turno divide il flusso di gioco in unità ben precise, e in ogni turno ogni giocatore può effettuare un certo valore (non numero) di mosse. Per esempio, quando il tempo è l'unità del flusso di gioco, i turni rappresentano una quantizzazione del tempo, come anni, mesi, settimane o giorni, e ogni giocatore può gestire una o più entità. Ad un giocatore di un gioco a turni è permesso un periodo di analisi prima di intraprendere un'azione di gioco, stabilendo quindi una separazione tra lo scorrere del gioco e l'elaborazione mentale, che conduce, presumibilmente, alle migliori soluzioni. Una volta che ogni giocatore ha terminato il suo

turno, quel giro di gioco è finito, e ogni processo speciale condiviso è eseguito (ad esempio la generazione di eventi casuali). A questo punto si prosegue dal giro di gioco successivo.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Strategico a turni” e “回合制策略游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>回合制策略游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> 《回合制策略游戏》是一种游戏形式，所有的玩家轮流自己的回合，只有自己的回合，才能够进行操纵。早期的战略由于硬件运算能力有限，在考量游戏乐趣的情况下，多半采取这种型式。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Livello

<Morphosyntax>noun, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un livello di un videogioco è una delle parti in cui il gioco è stato suddiviso per motivi di organizzazione o tecnici. Corrisponde a una singola area isolata, sequenza di eventi o scenario. Dal punto di vista della programmazione i livelli vengono solitamente caricati in memoria uno alla volta. Ogni specifico gioco può utilizzare altri termini al suo interno per definire i livelli, come mondo, stadio (stage), fase, missione, area, muro, quadro.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms>Stage; Fase; Missione, Quadro

<Equivalence it-zh> tra i termini “Livello” e “关卡” esiste piena identità concettuale

<zh>关卡

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>在很多游戏中，关卡这个术语和地图，任务，或者进程是同义的。游戏中最初的关卡术语很可能来自于早期的机械设计和家庭游戏系统，在这里游戏流程根据难度的递增被分成几部分，称之为阶段或者关卡。举个例子，一旦玩家解决了敌人的第一波进攻，他会认为已经完成了“关卡一”，不管游戏允许难点下有多少关。这些关卡是早期的像《龙与地下城》这种角色扮演游戏和桌面游戏中的“地牢关卡”流传下来的，（这些关卡）把游戏的环境划分成垂直的层次（大多是地牢和地下结构），这些不仅决定了玩家们处于第几层，而且还给了一个怪物会有多强的提示。第五关的怪物明显地会比开始的第一关有更大的挑战，在外表和安全躲避（攻击）上更进一步。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Punti Mana

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^wikipedia^

<Definition> In molti giochi di ruolo, giochi da tavolo e videogiochi, soprattutto di ambientazione fantasy, il "mana" è l'energia che viene accumulata dall'ambiente esterno (aria, piante, animali) e incanalata negli incantesimi da personaggi come maghi e stregoni.

<Concept field> Gioco di ruolo

<Synonyms> Punti Magia; Mana Point; Magic Point; MP; PM

<Equivalence it-zh> tra i termini “punti mana” e “魔法力” esiste piena identità concettuale

<zh>魔法值

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> 魔法值（英语：Magic point，常简称为“MP”），或称“Mana”，是在许多角色扮演游戏或类似游戏中出现的一种能力值，用来度量游戏中特殊能力资源量。当游戏角色使用特殊能力的时候（诸如发起特殊攻击，或回复生命值）就会消耗一定量的魔法值，当剩余魔法值不足的时候，角色就不能发起相应的特殊能力了。一般来说，角色的最大魔法值受角色等级、职业和所装备道具的影响，因此同等级的法师魔法值通常比战士要高，而高等级的法师魔法值也通常比低等级的法师高。当角色使用法术的时候，就会消耗一定量的魔法值，威力更大的法术消耗的 MP 可能更多，当魔法值不足的时候，玩家就只能选择发起低威力的魔法了。

<Concept field>角色扮演游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Punti Ferita

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> I punti ferita (anche punti vita, abbreviato in PF; in inglese HP, hit o health points oppure anche in inglese LP, life points) sono un'unità di misura utilizzata spesso nei giochi per rappresentare i danni fisici di entità variabile che le unità in gioco hanno subito o possono sopportare.

<Concept field>Gioco di ruolo

<Synonyms> Punti vita; Health Point; PF; HP.

<Equivalence it-zh> tra i termini “Punti Ferita” e “生命值” esiste piena identità concettuale

<zh>生命值

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>生命值是一个游戏术语，指代游戏中生命力的单位，用来表示一个个体在被消灭之前所能承受的最大伤害，常用英文缩写 HP 代表。

<Concept field>角色扮演游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Games

<it>Punti Esperienza

<Morphosyntax>noun Group, m.

<Usage label>main term

<Source>^Wikipedia^

<Grammar>

<Definition> I punti esperienza, solitamente abbreviati in italiano con PE o ESP e in inglese con XP o EXP (da experience points), sono la rappresentazione, in forma di punteggio, dell'avanzamento nel gioco di un personaggio e del suo livello di abilità in un gioco di ruolo. I punti esperienza possono essere guadagnati sconfiggendo nemici, oltrepassando ostacoli, raggiungimento determinati obiettivi, o distinguendosi positivamente durante il gioco. I punti esperienza vengono normalmente assegnati ai giocatori alla fine di ogni sessione di gioco, in modo da rappresentare realisticamente la crescita graduale del personaggio.

<Concept field> Gioco di ruolo

<Synonyms> Esp; PE; Exp; XP.

<Equivalence it-zh> tra i termini “Punti esperienza” e “经验值” esiste piena identità concettuale

<zh>经验值

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>经验值是积累到一定数量就可以提升等级的计算方法，用于提高升级者的等级或者能力。有些游戏设计了熟练度，这也是一种经验值，为某些技能、武器的升级经验。经验值在游戏中经常显示为 Ex、EXP、XP，频繁升级的游戏里往往有专门的槽显示。很多游戏中升级可以获得生命值补充，有些是补满，有些是增加了 HP 上限提升的同等数量。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Games

<Subfield> Role Games

<it>NPC

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category>initials

<Variant of>non-player character

<Usage label>main term

<Source> ^Slengo^

<Definition> PC", acronimo inglese di "Non-Player Character", "personaggio non giocante" ("PNG"): ogni personaggio in un GDR o MMORPG che non è controllato da un utente ma dall'intelligenza artificiale del gioco. Comprende anche tutti i personaggi di sfondo, che possono avere un'unica battuta quando gli si dà a parlare, o nessuna battuta affatto.

<Concept field> Gioco di ruolo

<Synonyms> Personaggio non giocante; Personaggio non giocabile

<Equivalence it-zh> tra i termini "NPC" e "非玩家控制角色" esiste piena identità concettuale

<it> Non-player character

<Morphosyntax>noun group

<Category> full form

<zh>非玩家控制角色

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>"非玩家控制角色"即 NPC (Non Player Character)。这个概念最早起源于单机版游戏，逐渐延伸到整个游戏领域，举个最简单的例子，您在买卖物品的时候需要点击的那个商人就是 NPC，还有做任务时需要对话的人物等等都属于 NPC。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Cyber atleta

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Corner.it^

<Definition> Gli e-sportivi sono definiti come professional gamer o progamer, in quanto la loro attività videoludica non è né fine a sé stessa, né ha il solo scopo di divertimento, ma è volta alla competizione. Difatti, i cyber atleti hanno un contratto regolare, ore obbligatorie di allenamento giornaliero - in media tra le 4-8 ore - per la partecipazione a tornei online o in loco.

<Concept field> eSport

<Synonyms>E- Sportivi; Gamer professionisti; Professional Gamer; Progamer.

<Equivalence it-zh> tra i termini "cyber atleta" e "电子竞技员" esiste piena identità concettuale

<zh>电子竞技员

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>电子竞技员是指从事不同类型电子竞技项目比赛、陪练、体验及活动表演的人员。“电子竞技员”这一新职业的设立，对于建立健全电子竞技选手的规范化管理和职业标准，进一步保证和提升电子竞技赛事的竞技水平和质量，满足广大电竞爱好者的需求，提高企业经济效益、推动电竞行业更好更快地发展都具有重要的意义。

<Concept field>电子竞技

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>AFK

<Morphosyntax>

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category> initials

<Variant of> Away from keyboard

<Usage label>main term

<Source> ^Slengo^

<Definition> Acronimo inglese (away from the keyboard), letteralmente in italiano "lontano dalla tastiera". Usato in ambito videoludico quando si gioca con altri giocatori. Indica l'impossibilità di usare la tastiera e quindi di poter giocare.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "AFK" e "把手离开键盘" esiste piena identità concettuale

<it> Away from keyboard

<Morphosyntax>noun group

<Category> full form

<zh>把手离开键盘

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> AFK 英文"away from keyboard"的意思，直译过来就是“把手离开键盘”的意思。最早起源于《无尽的任务》后来在《魔兽世界》文化中被人们广泛传播。AFK 在魔兽世界国服，AFK 代表长期或者永久的不能进行游戏，这个概念在魔兽世界关服时间中被广泛的认同。

<Concept field>电子竞技

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Open World

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Treccani^

<Definition> L' open world, nei videogiochi, è una meccanica di gioco che utilizza un mondo virtuale esplorabile dal giocatore, il quale può avvicinarsi agli obiettivi liberamente; per estensione, il mondo virtuale adottato in questo tipo di videogioco.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Free Roaming.

<Equivalence it-zh> tra i termini "Open World" e "开放世界" esiste piena identità concettuale

<zh>开放世界

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>开放世界(Open World)游戏，也被称为漫游式游戏(free roam)，游戏关卡设计的一种，在其中玩家可自由地在一个虚拟世界中漫游，并可自由选择完成游戏任务的时间点和方式。

<Concept field>游戏类型

**

<Subject>Art

<Subfield> Electronics art

<it>Pixel art

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> La pixel art è un tipo di computer grafica, nonché una forma di arte digitale.

<Concept field> Arte digitale.

<Equivalence it-zh> tra i termini “Pixel art” e “像素艺术” esiste piena identità concettuale

<zh>像素艺术

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>像素艺术(Pixel Art)是一种形式的数码艺术，像素(pixel)是组成电脑数位影像（位图）的最小单位。你可以试着在看图软件把位图档放大，你会发现这些图档其实是由一个一个小方块所组成的，这些小方块称之为像素(Pixel)。

<Concept field>数字艺术

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Inofrmatics

<it>DLC

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category> initials

<Variant of> Downloadable content

<Usage label>main term

<Source> ^zeroesperto.com^

<Definition> DLC sta per “contenuto scaricabile”. Sono contenuti digitali aggiuntivi che un giocatore può installare su un videogioco completo. Il DLC può essere distribuito online all'interno del gioco o tramite una piattaforma di gioco, come Steam o Playstation Store. A volte, potrebbe essere gratuito. Altre volte, potrebbe essere necessario acquistarlo separatamente o potrebbe essere incluso in pacchetti forniti con il gioco base.

<Concept field> videogioco

<Synonyms> contenuto scaricabile

<Equivalence it-zh> tra i termini “DLC” e “可下载内容” esiste piena identità concettuale

<it> Downloadable content

<Morphosyntax>noun group

<Category> full form

<zh> 可下载内容

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition> DLC 是 Downloadable Content 的缩写，指可下载内容，对单机游戏来说就是该游戏的后续可下载内容，比如资料片和 MOD，可以认为是这个游戏的追加内容。当然有些游戏的 DLC 的内容也有以光盘的形式来销售的，比如-----GTA 4 Lost and Damned。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogame

<it>DPS

<Morphosyntax>noun group, m.

<Variant of> Danno per secondo

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Dps è l'acronimo di Damage per Second e indica quanti danni riesce ad infliggere quel giocatore al secondo.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Damage per second

<Equivalence it-zh> tra i termini “DPS” e “秒伤” esiste piena identità concettuale

<it> Danno per secondo

<Morphosyntax>noun group

<Category> full form

<zh>秒伤

<Morphosyntax>noun group

<Source>^ Baidu^

<Definition>秒伤，即 damage per second，简称 DPS，指你的战斗状态造成的每秒伤害。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>AOE

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category>initials

<Variety of> Area of Effect

<Usage label>main term

<Source> ^Slengo^

<Definition> AOE, acronimo per "Area of Effect", significa "effetto ad area" e in giochi e videogiochi indica la capacità di alcune armi o di alcuni poteri di avere effetti non su un singolo punto ma su un'area più estesa, con la possibilità di danneggiare più di un obiettivo alla volta. Negli RPG sono spesso le magie e oggetti esplosivi ad avere questo tipo di effetto.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Area d'effetto;

<Equivalence it-zh> tra i termini "AOE" e "AOE" esiste piena identità concettuale

<it> Area of Effect

<Morphosyntax>noun group

<Category> full form

<zh>AOE

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>AOE (Area of effect) 是一种魔兽世界术语，指范围性作用技能（即在一定的范围内有效，可作用于多目标），包括法师（mage）的暴风雪、烈焰风暴、魔爆术、冰锥术、冰霜新星等。

<Concept field>魔兽世界术语

**

<Subject> Electronic

<Subfield> informatics

<it>Ban

<Morphosyntax>verb

<Variant of> Ban; to ban

<Usage label>main term

<Source> ^Slengo^

<Definition> Il sostantivo inglese "ban" deriva dal verbo "to ban", "bandire". Nel gergo italiano di social network e forum, viene usato "ban" come sostantivo e "bannare" come forma verbale italianizzata. Tramite il ban, gli amministratori o moderatori di una community o di un social cacciano, in maniera solitamente definitiva, un utente a seguito di comportamenti considerati inappropriati o per violazione di norme e regolamenti interni o generali.

<Concept field> informatica

<Equivalence it-zh> tra i termini “Ban” e “Ban” esiste piena identità concettuale

<zh>Ban

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Baidu^

<Definition>ban 是明令禁止、禁止的意思通常用于各主机和电竞

<Concept field> 电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Giochi indie

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^uagna^

<Definition> I videogiochi indie sono progetti indipendenti sviluppati da piccoli team di poche persone, o addirittura creati da un singolo sviluppatore, che lavorano senza editori ed in modo indipendente, com'è facilmente intuibile dalla parola stessa.

<Concept field> videogioco

<Synonyms> indie, indie games, giochi indipendenti

<Equivalence it-zh> tra i termini “Giochi indie” e “独立游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>独立游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^ Wikipedia^

<Definition>独立游戏是在没有发行商的财政支援下制作的，它们经常是创新的、以数位发行。由于网际网路和新开发工具的盛行，独立游戏在 2000 年代末期开始进一步发展。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Informatics

<it>Aggiornamento software

<Morphosyntax> noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un aggiornamento software (in lingua inglese upgrade, update), in informatica, si riferisce al processo di sostituzione di un componente software di un sistema informatico con un componente di uguale funzione più recente. In riferimento al programma si utilizza il termine patch. Upgrade e Update non sono la stessa cosa.

<Concept field> informatica

<Synonyms> Update, Upgrade.

<Equivalence it-zh> tra i termini “Aggiornamento software” e “升级” esiste piena identità concettuale

<zh>升级

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>在电脑运算领域中，是指软体、硬体的汰旧换新。

<Concept field>信息学

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>mini gioco

<Morphosyntax> noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un minigioco (scritto anche mini-gioco o mini gioco) è un piccolo videogioco, autonomo e autoconclusivo, contenuto all'interno di un altro videogioco più grande e complesso, e dotato di un proprio gameplay distinto da quello del gioco principale. I minigiochi possono essere necessari al completamento del gioco principale, oppure opzionali, ad esempio un livello bonus può essere un minigioco. Possono anche essere presenti solo come easter egg o livelli segreti. Sono a volte offerti anche separatamente per promuovere il gioco che li ospita. Talvolta si trovano all'interno di applicazioni che di per sé non sono di intrattenimento. Esistono minigiochi che vengono proposti durante il caricamento in memoria del gioco principale, per ingannare il tempo di attesa; questa pratica divenne un brevetto della Namco tra il 1995 e il 2015, nonostante fosse già stata utilizzata da altri almeno dagli anni '80.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> mini games

<Equivalence it-zh> tra i termini "Mini gioco" e "小游戏" esiste piena identità concettuale

<zh>小游戏

<Morphosyntax> noun group

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> 又称迷你游戏。是指包含在另一个游戏内、或是附加在任何形式的显示器内的游戏，小游戏总是比包含它的游戏要来得更小或更简单。

<Concept field>

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Informatics

<it> Generazione procedurale

<Morphosyntax> noun group, m.

<Usage label> main term

<Source> ^wikiita.com^

<Definition> Nell'informatica, la generazione procedurale è un metodo per creare dati in modo algoritmico anziché manuale, in genere attraverso una combinazione di risorse e algoritmi generati dall'uomo associati a casualità e potenza di elaborazione generate dal computer. Nella computer grafica, viene comunemente utilizzato per creare trame e

modelli 3D. Nei videogiochi, viene utilizzato per creare automaticamente grandi quantità di contenuti in un gioco. I vantaggi della generazione procedurale includono file di dimensioni inferiori, quantità di contenuto maggiori e casualità per un gameplay meno prevedibile.

<Concept field> informatica

<Equivalence it-zh> tra i termini “generazione procedurale” e “程序化生成” esiste piena identità concettuale

<zh>程序化生成

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>程序化生成（英语：procedural generation）是计算机科学中一种使计算机自动制造一类数据的算法。在计算机图形学中，它也被称为随机生成，常用于制作材质贴图和三维模型资源，并在电子游戏领域中用于自动制造大量游戏内容。过程化生成有着减小文件体积、扩大内容量、增强游戏随机性等优点。

<Concept field>信息学

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Informatics

<it>Ciclo di vita del software

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Il ciclo di vita del software, in informatica, e in particolare nell'ingegneria del software, si riferisce al modo in cui una metodologia di sviluppo scompone l'attività di realizzazione di prodotti software in sottoattività fra loro coordinate, il cui risultato finale è la realizzazione del prodotto stesso e tutta la documentazione ad esso associata: fasi tipiche includono lo studio o analisi, la progettazione, la realizzazione, il collaudo, la messa a punto, l'installazione, la manutenzione e l'estensione,[1] il tutto ad opera di uno o più sviluppatori software.

<Concept field>informatica

<Synonyms> Ciclo di sviluppo Software

<Equivalence it-zh> tra i termini “Ciclo di vita del software” e “软体版本周期” esiste piena identità concettuale

<zh>软体版本周期

<Morphosyntax>noun group

<Source>^wikipedia^

<Definition>是指电脑软体的发展及发行过程，从 Pre-alpha（准预览版本）发展到 Alpha（预览版本）、Beta（测试版本）、Released candidate（最终测试版本）至最后的 Gold（完成版）。其中、在 Alpha 版本的测试又称为封闭测试，简称封测，又称 CB；在 Beta 版本的测试又称公开测试，简称公测，又称 OB。

<Concept field>信息学

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogame

<it> Game test

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^vitolavecchia.altervista.org^

<Definition> Il game testing o test del gioco è un sottoinsieme dello sviluppo del gioco, e rappresenta un processo di test del software per il controllo della qualità dei videogiochi. La funzione principale del test del gioco è la scoperta e la documentazione dei difetti del software (noti anche come bug). Il test del software di intrattenimento interattivo è un campo altamente tecnico che richiede competenze informatiche, capacità analitiche, capacità di valutazione critica e resistenza. Negli ultimi anni il campo dei test di gioco è stato criticato per essere estremamente faticoso e poco gratificante, sia finanziariamente che emotivamente.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Betatest

<Equivalence it-zh> tra i termini “game test” e “游戏测试” esiste piena identità concettuale

<zh>游戏测试

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>游戏测试，作为游戏开发的一部分，是电子游戏开发中保证质量的一个软件测试过程，它的首要功能是发现和记录游戏开发中可能会出现的缺陷和 bug。互动娱乐游戏测试是一个专门技术领域，需要有计算机技术功底，分析能力，批判评估能力，还有耐心。最近几年由于游戏测试的高强度和低报酬而遭到抨击。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>OP

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category>abbreviation

<Variety of>Overpower

<Usage label>main term

<Source> ^winadmin.it^

<Definition> Tra i giocatori, OP sta per “overpowered”. Ciò significa che un personaggio, un oggetto o qualcos’altro in un gioco è percepito come troppo potente.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “OP” e “过强” esiste piena identità concettuale

<it> Overpower

<Morphosyntax>noun group

<Category> full form

<zh>过强

<Morphosyntax>noun group

<Source>^ Wikipedia^

<Definition>过强 (Overpowered) , 指游戏中的某个角色、物品或能力太过于强大, 致使游戏不平衡。

<Concept field>电子游戏

<Synonyms> OP

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>2.5D

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Category> abbreviation

<Variant of>2.5 Dimension

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia

<Definition> 2.5D o 2.5-D, nell'ambito della computer grafica e soprattutto dei videogiochi, indica l'utilizzo di tecniche di grafica bidimensionale per creare l'illusione della tridimensionalità. La terza dimensione avanza dallo schermo verso lo sfondo, per creare il senso della profondità e dello spostamento su più piani. La sigla deriva da 2.5 dimensional che in inglese significa "a 2,5 dimensioni", nel senso di "a due dimensioni e mezzo", una simbolica via di mezzo tra 2D e 3D. Viene anche detto pseudo 3D, in opposizione al "vero 3D" generato con i modelli matematici della computer grafica 3D.

<Concept field> Grafica

<Synonyms> Pseudo 3D

<Equivalence it-zh> tra i termini “2.5D” e “伪三维” esiste piena identità concettuale

<zh>伪三维

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition> 又称 2.5D、假 3D。是利用非 3D 技术呈现类似 3D 效果的技术；或是指虽然游戏以 3D 技术制作，但仅限以固定视角游玩的游戏。

<Concept field>图形

**

<Subject>Electronics

<Subfield> Videogames

<it> jumpscare

<Morphosyntax>

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^wikipedia^

<Definition> Si definisce jumpscare (anche jump scare, traducibile in italiano come salto di paura) una tecnica usata nei film e nei videogiochi horror per spaventare lo spettatore con un evento improvviso o inaspettato. Il jumpscare è stato definito "uno dei più basilari elementi di un film horror".

<Concept field>cinema e videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “jumpscare” e “突发惊吓” esiste piena identità concettuale

<zh>突发惊吓

<Morphosyntax>noun group

<Source>^ Wikipedia^

<Definition>突发惊吓（英语：Jump scare）是一种常用于恐怖电影和恐怖电子游戏的手法，旨在透过影像或事件的突然转变来使观众大惊失色，通常会伴随着巨大或骇人的声音。突发惊吓被描述为「构成恐怖电影基本零件之一」。突发惊吓通常会出现在电影中的一段平静、安静、观众不期待会发生任何惊人内容的时间带里，或是为了回报观众长期的悬念而出现。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics and Music

<Subfield> Videogames

<it>Chiptune

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Con chiptune (o anche chip music) si indica un tipo di musica informatica scritta per formati sonori in cui tutti i suoni sono sintetizzati in tempo reale dal chip sonoro di un computer o una console. Il fenomeno è strettamente correlato alla musica nei videogiochi ed al retrogaming.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Chiptune” e “芯片音乐” esiste piena identità concettuale

<zh>芯片音乐

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>芯片音乐（英语：Chiptune），也被称为8bit音乐，是一种电子音乐形式，形成于1980年代。它利用老式电脑，视频游戏机和街机等的音乐芯片，或者使用仿真器制作。[1] 芯片音乐一般包括基本波形，如方波，锯齿波或三角波和基本的打击乐器。

<Concept field>音乐

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Guida Strategica

<Morphosyntax>noun group, m.

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Una guida strategica è un testo in cui viene descritta in maniera dettagliata la soluzione di un videogioco. In accostamento al termine guida strategica viene spesso utilizzato il termine walkthrough (letteralmente procedura dettagliata, dall'inglese walk through, "attraversare"). Il confine tra guida strategica e walkthrough è molto labile, sebbene tipicamente le prime vengano redatte in un momento successivo ai walkthrough, sulle quali sono basate (spesso ampliandone il contenuto o aggiungendo particolari dettagli). Oggigiorno le soluzioni dei videogiochi possono presentarsi anche in forma audiovisiva, soprattutto su piattaforme di contenuti video in streaming come YouTube: in questo contesto il termine walkthrough viene utilizzato anche per distinguere tali tipologie di video da quelli noti come let's play (letteralmente giochiamo) mostranti solo spezzoni di partite senza focus su segreti, informazioni tecniche su mappe e personaggi e altri dettagli (analizzati invece nelle guide strategiche e nell'altra tipologia di video), spesso usati anche a scopo dimostrativo o pubblicitario del prodotto o come parte integrante di una recensione.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "Guida strategica" e "攻略本" esiste piena identità concettuale

<zh>攻略本

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>是指收录了特定游戏提示的说明书，可以单独成书或刊载于杂志上，在网际网路发达后、也有电子形式的攻略本流传于网路上。攻略本的内容因游戏而异，通常包括游戏的基本资料、完整的游戏地图、通关技巧、击败敌方单位（特别是头目）的方法等。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it> Porting

<Morphosyntax>

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^ipid.dev^

<Definition> Con il termine porting si intende l'adattamento del proprio videogioco per piattaforme alternative a quella per cui si sta sviluppando il gioco; indicativamente i porting PC e console sono simili.

<Concept field> Informatica

<Equivalence it-zh> tra i termini "Porting" e "游戏移植" esiste piena identità concettuale

<zh>游戏移植

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>游戏移植，又叫平台移植。是电子游戏生产时针对使用不同游戏平台的游戏人群而进行的游戏程序改造活动。主要的目的是增加销量与普及率。涉及到的移植难度，主要是代码差异。如适用微软 DirectX 技术编写的程序移植到任何只有 OpenGL 支持的软件和硬件平台，如 PlayStation 和 Wii、Mac。也有使用兼容层技术（如 Wine）移植，主要针对不开放的 DirectX，减少改写的代码数目，降低成本，如用 Cedega 移植到 Linux 的 EVE Online。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Remake

<Morphosyntax>

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^qdss.it^

<Definition> Per remake (letteralmente, rifare) si intende un rifacimento del videogioco originale, mantenendo però invariati molti dettagli precedenti, come trama e personaggi principali (con tanto di character design quasi o interamente fedele). Ad esempio, vengono implementate migliorie nel comparto tecnico (recuperando gli assets originali o ricreandoli d'accapo), integrazioni al gameplay (limando ad esempio meccaniche troppo rigide o ormai fin troppo datate, aumentando armi e oggetti a disposizione) utilizzando però nuove e rinnovate risorse.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Remake” e “重制” esiste piena identità concettuale

<zh>重制

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>电子游戏重制（video game remake）是将较早的或是先前曾经发行的电子游戏作品加以重新制作的行为。重制的过程通常包含了程式码以及操作界面的改编与更新，通常目的是让游戏适应比之前更新的硬件设备和程式设计技术，以便吸引曾经体验过的旧使用者和年龄更轻的新一代使用者。在通常的情况下，重制游戏基本上会使用 and 原来作品相同的标题、基本的游戏理念和相同的核心故事元素。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Remastered

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^qdss.it^

<Definition> A differenza del remake, l'edizione remastered (ovvero, rimasterizzazione) è la versione più vicina ad un'opera di restauro. Il gioco originale viene integralmente riproposto ma migliorando ad esempio: Il comparto grafico e relative texture (per esempio con titoli ora in 16:9 e ad una risoluzione di 1080p rispetto alla versione antecedente che impediva in quella generazione simili cifre); Il frame rate (cercando di raggiungere il famoso range ottimale compreso tra 30 e 60 fps); Il gameplay, ma nel limite di semplici correzioni di bug ed eventuali errori. Di norma, è abbastanza facile identificare le remastered, poiché il titolo del gioco viene spesso affiancato alla sigla HD.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "Remastered" e "数位修复" esiste piena identità concettuale

<zh>数位修复

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>数位修复（英语：Digital remastering，日语：デジタルリマスター，又称为数位复刻），利用最新的数码技术将过去的音讯或视讯作品进行重新灌录的作业。老电子游戏数位修复时，常在原版基础上强化贴图等，以实现高画质（HD），故有时亦称“高清重制”。此举尽管有时也称“重制”，但与游戏玩法变化较大的重制（Remake）不同。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Informatics

<it>Easter Egg

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un Easter egg (in italiano, letteralmente, uovo di Pasqua) in informatica è un contenuto, di solito di natura faceta o bizzarra e innocuo, che i progettisti o gli sviluppatori di un prodotto, specialmente software, nascondono nel prodotto stesso. L'espressione rievoca la caccia all'Uovo di Pasqua tradizionalmente svolta in alcuni paesi nel periodo pasquale.

<Concept field>Informatica

<Equivalence it-zh> tra i termini "Easter Egg" e "彩蛋" esiste piena identità concettuale

<zh>彩蛋

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>彩蛋（英语：Easter egg）是一个在电影、电视剧、书本、光碟、电脑程式或者电子游戏的隐藏讯息或者功能。此名称源于西方国家的寻找彩蛋游戏。

<Concept field>信息学

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Free-to-play

<Morphosyntax>noun group, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> I videogiochi free-to-play (dall'inglese "giocabile gratuitamente"), o free-to-start (avviabile gratuitamente), sono videogiochi che permettono ai giocatori di fruire gratuitamente dei prodotti base, o comunque di buona parte di essi, con la possibilità di sbloccare contenuti e funzionalità extra a pagamento. I videogiochi free-to-play basano spesso il guadagno su un sistema freemium, che consiste nell'offrire agli utenti una versione limitata del prodotto, che può essere modificata per comprendere tutti i contenuti

attraverso pagamenti. Altri free-to-play, invece, offrono oggetti decorativi tramite microtransazioni oppure contenuti extra scaricabili.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Free-to-play” e “免费游戏” esiste piena identità concettuale

<zh>免费游戏

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition> Free-to-play games are, as the name suggests, games that can be played without direct purchase fees. They are usually released as internet downloads. (Some are available for purchase, but only for those who have difficulty downloading).

<Concept field>免费游戏顾名思义为免除直接购买费用而可以玩到的游戏。通常用网络下载的方式发行。（有些可以购买，但只是为了下载不便的人群）。

**

<Subject>Electronics

<Subfield> Videogames

<it>Microtransazione

<Morphosyntax>noun, m.

<Origin>loan word

<Regional label>Britain

<Usage label>main term

<Source> ^Uagna.it^

<Definition> Il termine viene utilizzato per indicare tutti gli acquisti che avvengono (con moneta reale, importante sottolinearlo) in game, ovvero all'interno del gioco. Non stiamo parlando quindi del costo di acquisto del titolo, ma di vere e proprie spese interne ad esso, che possono essere quindi considerate aggiuntive alla spesa iniziale nel qual caso il titolo sia a pagamento. In altri casi le microtransazioni sono invece presenti all'interno di titoli scaricabili gratuitamente, come ad esempio League of Legends, che vede la quasi totalità dei propri guadagni derivanti da esse.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini “Microtransazioni e “小额付费制” esiste piena identità concettuale

<zh>小额付费制

<Morphosyntax>noun group

<Source>^Wikipedia^

<Definition>玩家透过小额付费来游玩一定次数的游戏，例如投币式的街机。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogame

<it>Farmare

<Morphosyntax>verb

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Nella terminologia dei videogiochi, e in particolare degli MMORPG (gioco di ruolo multi-utente online), il termine farming (dall'inglese farm, fattoria; nello slang italiano talvolta farmare) indica uno stile di gioco nel quale il giocatore si ferma a lungo in una zona circoscritta dell'ambientazione di gioco, dedicando il proprio tempo ad azioni ripetitive che però garantiscono l'acquisizione regolare di qualche tipo di risorsa o beneficio. Un esempio di farming, detto talvolta grinding (letteralmente "tritare") consiste nel continuare ad abbattere nemici per ricavarne un bottino (loot). Questa tecnica rende anche più probabile l'acquisizione di oggetti rari (cosiddetti drop), che molti giochi includono o meno nei bottini secondo una qualche distribuzione di probabilità. Il farming è una modalità di gioco poco interessante per il giocatore, poiché consiste nella ripetizione indefinita delle stesse sequenze di gioco e lo scontro ripetuto con avversari sempre dello stesso tipo. Per questo motivo sono anche diffusi programmi specifici, detti bot, che possono pilotare questa sequenza di gioco al posto del giocatore umano. L'uso di bot è in generale vietato presso la maggior parte dei server di MMORPG e il loro impiego può portare al ban dell'utenza.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms> Farming

<Equivalence it-zh> tra i termini "Farmare" e "农" esiste piena identità concettuale

<zh>农

<Morphosyntax>noun group

<Source>^ Wikipedia^

<Definition>是指玩家反覆地在游戏中从事相同的行为。例如采集一千株风茄、击败五千只狗头人等。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogame

<it> Trucchi

<Morphosyntax>

<Usage label>main term

<Source> ^Wikipedia^

<Definition> Un trucco (spesso chiamato cheat, dall'inglese "imbrogliare") in un videogioco è una tecnica che permette di barare, ovvero ottenere degli effetti benefici normalmente impossibili su uno o più partecipanti. I giocatori che ricorrono a tali mezzi sono detti cheater (tradotto in italiano "imbrogliatore"). Ne esiste la possibilità in molti videogiochi, sia in giocatore singolo (utilizzabili o meno a discrezione del giocatore) che in multigiocatore (proibiti perché contro l'etica sportiva e vietati dal regolamento, a meno che influenzino ugualmente tutti i giocatori). Esistono anche dei software in grado di prevenire e bloccare il loro utilizzo; un esempio è PunkBuster.

<Concept field> Videogioco

<Synonyms>Cheat Code

<Equivalence it-zh> tra i termini "Trucchi" e "作弊碼" esiste piena identità concettuale

<zh>作弊码

<Morphosyntax>noun group

<Source>^ Wikipedia^

<Definition>弊码 (Cheat codes) 是游戏设计师原本就设置在游戏内部, 为了方便测试或其它原因而设计、能调整游戏内容的方法。一般玩家无法使用。

<Concept field>电子游戏

**

<Subject> Electronics

<Subfield> Videogame

<it>Tank

<Morphosyntax>

<Usage label>main term

<Source> ^everyeye.it^

<Definition> Proprio come il DPS e l'Healer, il Tank è un altro particolare ruolo che il giocatore può assumere in alcuni giochi. L'obiettivo principale di chi assume il ruolo di Tank è solitamente quello di attirare su di sé l'attenzione del nemico e assorbirne i colpi grazie al generoso quantitativo di salute e armature. Pensate ad esempio a Reinhardt in Overwatch.

<Concept field> Videogioco

<Equivalence it-zh> tra i termini "Tank" e "坦克" esiste piena identità concettuale

<zh>坦克

<Morphosyntax>noun group

<Source>^ Wikipedia^

<Definition>簡稱坦, 或稱肉盾。坦克將敵方的攻擊或注意力導向自己, 以保護友方單位, 由於需要承受大量的傷害, 因此通常具有較多的生命或較高的防禦能力, 並且需依靠友方單位的治癒能力或自己的再生能力[38]。另外有区分主坦 (Main Tank, 又稱 MT) 和副坦 (Secondary Tank, 又稱 ST) 代表负责职责的主次地位。

<Concept field>电子游戏

**

Schede Sitografiche

Wikipedia (Pagine varie)
Zh.Wikipedia (Pagine Varie)
Baidu (Pagine Varie)
Accademia della Crusca (Pagine varie)
Treccani.it (Pagine Varie)
Everyeye.it (Pagine Varie)
Qdss.it (Pagine varie)
Ilovevg.it (Pagine Varie)
Uagna.it (Pagine Varie)
Player.it (Pagine varie)
horizonpsytech.com (Pagine Varie)
what-a.info (Pagine Varie)
giochinet.com (Pagine Varie)
alegsaonline.com (Pagine Varie)
Gamesofnobody (Pagine Varie)
Ol.kuai8.com (Pagine Varie)
tvtropes.it (Pagine Varie)
Slengo (Pagine Varie)
Digilander (Pagine Varie)
m.kuai8 (Pagine Varie)
ildizionariodeivideogiochi.it (Pagine Varie)
netinbag (Pagine Varie)
iask.sina.com (Pagine Varie)
Wikiita.com (Pagine Varie)
Treccanifutura (Pagine Varie)
Corner.it (Pagine Varie)
zeroesperto.com (Pagine Varie)

[vitolavecchia,altervista.org](#) (Pagine Varie)

[winadmin.it](#) (pagine Varie)

[ipid.dev](#) (Pagine Varie)

[Gamesource](#) (Pagine Varie)

[iask.sina.com](#) (Pagine Varie)

[Informaticapertutti](#) (Pagine Varie)

[zeroesperto.com](#) (Pagine Varie)

Sezione 3

Glossario Italiano-Cinese

意/汉辞典

<it> 意大利语	<zh> 中文	Pinyin 拼音
1UP	1UP	1UP
2.5D	伪三维	Wěisānwéi
AFK	把手离开键盘	Bǎshǒulíkāijiànpán
Aggiornamento software	升级	Shēngjí
AOE	AOE	AOE
Ban	Ban	Ban
Boss	头目	Tóumù
Buffare	增益	Zēngyì
Bug	Bug	Bug
Cabinato	街机游戏机	Jiējīyóuxìjī
Carriare	Carry	Carry
Chiptune	芯片音乐	Xīnpiànyīnyuè
Ciclo di vita del software	软件版本周期	Ruǎntǐběnběnzhōuqī
Console	电子游戏机	Diànzǐyóuxìjī
Controller	游戏控制器	Yóuxìkòngzhìqì
Cyber atleta	电子竞技员	Diànzǐjìngjìyuán
Dating Sim	恋爱游戏	Liàn'ài'yóuxì
Deathmatch	死亡竞赛	Sǐwángjìngsài
DLC	可下载内容	Kěxiàzài nèiróng
DPS	秒伤	Miǎoshāng
Easter Egg	彩蛋	Cǎidàn
Editore di videogiochi	游戏发行商	Yóuxìfāxíngshāng
eSport	电子竞技	Diànzǐjìngjì
Farmare	农	Nóng
Forum	网络论坛	Wǎngluòlùntán
FPS	第一人称视角射击游戏	Dìyīrénchéngshìjiǎoshèjì'yóuxì
Free-to-play	免费游戏	Miǎnfèiyóuxì
Gacha game	Gacha 游戏	gācháyóuxì
Gameplay	游戏玩法	Yóuxìwánfǎ

Game test	游戏测试	Yóuxìcèshì
GDR	角色扮演游戏	Juésèbànyǎnyóuxì
Generazione procedurale	程序化生成	Chéngxùhuàshēngchéng
Genere Videoludico	电子游戏类型	Diànzìyóuxìlèixíng
Giochi Arcade	街机游戏	Jiējīyóuxì
Giochi indie	独立游戏	Dúlìyóuxì
Gioco d'avventura	冒险游戏	Màoxiǎnyóuxì
Gioco d'azione	动作游戏	Dòngzuòyóuxì
Gioco di carte collezionabili online	育成游戏	Yùchéngyóuxì
Gioco in rete	网络游戏	Wǎngluòyóuxì
Gioco mobile	手机游戏	Shǒujīyóuxì
Glitch	电子脉冲	Diànzǐmài chōng
Guida Strategica	攻略本	Gōnglǜběn
Joypad	游戏手柄	Yóuxìshǒubǐng
Joystick	游戏杆	Yóuxìgān
Jumpscare	突发惊吓	Túfājīngxià
Lag	游戏延迟	Yóuxìyǎnchí
Livello	关卡	Guānkǎ
Main Carry	主C	ZhǔC
Microtransazione	小额付费制	Xiǎoérfùfèizhì
Mini gioco	小游戏	Xiǎoyóuxì
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	Dàxíngduōrénzàixiànjǔésèbànyǎnyóuxì
MOBA	多人在线战术竞技游戏	Duōrénzàixiànzhànshùjìngjìyóuxì
Mod	游戏模组	Yóuxìmózǔ
Multigiocatore	多人游戏	Duōrényóuxì
Nerfare	削弱	Xuēruò
NPC	非玩家控制角色	Fēiwánjiākòngzhìjuésè
OP	过强	Guòqiáng
Open World	开放世界	Kāifàngshìjiè
Picchiaduro	格斗游戏	Gédòuyóuxì
Pixel art	像素艺术	Xiàngsùyìshù
Porting	游戏移植	Yóuxìyízhí
Punti Esperienza	经验值	Jīngyànzhí
Punti Ferita	生命值	Shēngmìngzhí

Punti Mana	魔法值	Mófǎzhí
PVE	PVE	PVE
PVP	PVP	PVP
Realtà virtuale	虚拟现实	Xūnǐxiànrshí
Remake	重制	Zhòngzhì
Remastered	数位修复	Shùwèixiūfù
Rhythm Games	音乐游戏	Yīnyuèyóuxì
Simulatore di guida	竞速游戏	Jìngsùyóuxì
Simulatori sportivi	体育类游戏	Tǐyùlèiyóuxì
Singleplayer	单人游戏	Dānrényóuxì
Strategico a turni	回合制策略游戏	Huíhézhìcèlüèyóuxì
Strategico in tempo reale	即时战略游戏	Jíshízhànlüèyóuxì
Streaming	流媒体	Liúméitǐ
Sviluppatore di videogiochi	游戏开发者	Yóuxìkāifāzhě
Tank	坦克	Tǎnkè
TPS	第三人称射击类游戏	Dìsānrénchēngshèjīlèiyóuxì
Trucchi	作弊码	Zuòbimǎ
Videogiocatore	玩家	Wánjiā
Videogioco	电子游戏	Diànzǐyóuxì

Glossario Cinese- Italiano

中/意辞典

Pinyin <zh> <it>
 拼音 中文 意大利语

1UP	1UP	1UP
AOE	AOE	AOE
Ban	Ban	Ban
Bug	Bug	Bug
Bǎshǒulíkāijiànpán	把手离开键盘	AFK
Carry	Carry	Carry
Chéngxùhuàshēngchéng	程序化生成	Generazione procedurale
Cǎidàn	彩蛋	Easter Egg
Diànzìjìngjì	电子竞技	eSport
Diànzìjìngjìyuán	电子竞技员	Cyber atleta
Diànzǐmàichōng	电子脉冲	Glitch
Diànzǐyóuxì	电子游戏	Videogioco
Diànzǐyóuxìjī	电子游戏机	Console
Diànzǐyóuxìlèixíng	电子游戏类型	Genere Videoludico
Duōrényóuxì	多人游戏	Multigiocatore
Duōrénzàixiànzhànshùjìngjìyóuxì	多人在线战术竞技游戏	MOBA
Dàxíngduōrénzàixiànjùsèbànyǎnyóuxì	大型多人在线角色扮演游戏	MMORPG
Disānrénchēngshèjìlèiyóuxì	第三人称射击类游戏	TPS
Dìyīrénchēngshìjiǎoshèjìyóuxì	第一人称视角射击游戏	FPS
Dòngzuòyóuxì	动作游戏	Gioco d'azione
Dúlìyóuxì	独立游戏	Giochi indie
Dānrényóuxì	单人游戏	Singleplayer
Fēiwánjiākòngzhìjuésè	非玩家控制角色	NPC
Guòqiáng	过强	OP
Guānkǎ	关卡	Livello
Gédòuyóuxì	格斗游戏	Picchiaduro
Gācháyóuxì	Gacha 游戏	Gacha game
Gōnglüèběn	攻略本	Guida Strategica

Huíhézhìcèlüèyóuxì	回合制策略游戏	Strategico a turni
Jiējīyóuxì	街机游戏	Giochi Arcade
Jiējīyóuxìjī	街机游戏机	Cabinato
Juésèbànyǎnyóuxì	角色扮演游戏	GDR
Jìngsùyóuxì	竞速游戏	Simulatore di guida
Jíshízhànlüèyóuxì	即时战略游戏	Strategico in tempo reale
Jīngyànzhí	经验值	Punti Esperienza
Kāifàngshìjiè	开放世界	Open World
Kěxiàzài nèiróng	可下载内容	DLC
Liàn'ài yóuxì	恋爱游戏	Dating Sim
Liúméitǐ	流媒体	Streaming
Miǎnfèiyóuxì	免费游戏	Free-to-play
Miǎoshāng	秒伤	DPS
Màoxiǎnyóuxì	冒险游戏	Gioco d'avventura
Mófǎzhí	魔法值	Punti Mana
Nóng	农	Farmare
PVE	PVE	PVE
PVP	PVP	PVP
Ruǎntǐbǎnběnzhuānqī	软件版本周期	Ciclo di vita del software
Shùwèixiūfù	数位修复	Remastered
Shēngjí	升级	Aggiornamento software
Shēngmìngzhí	生命值	Punti Ferita
Shǒujīyóuxì	手机游戏	Gioco mobile
Sǐwángjìngsài	死亡竞赛	Deathmatch
Tóumù	头目	Boss
Tūfājīngxià	突发惊吓	Jumpscare
Tǎnkè	坦克	Tank
Tǐyùlèiyóuxì	体育类游戏	Simulatori sportivi
Wǎngluòlùntán	网络论坛	Forum
Wǎngluòyóuxì	网络游戏	Gioco in rete
Wánjiā	玩家	Videogiocatore
Wěisānwéi	伪三维	2.5D
Xiàngsùyìshù	像素艺术	Pixel art
Xiǎoyóuxì	小游戏	Mini gioco

Xiǎoéùfùfèizhì	小额付费制	Microtransazione
Xīnjiànyīnyuè	芯片音乐	Chiptune
Xuēruò	削弱	Nerfare
Xūnǐxiànrshí	虚拟现实	Realtà virtuale
Yīnyuèyóuxì	音乐游戏	Rhythm Games
Yóuxìcèshì	游戏测试	Game test
Yóuxìfāxíngshāng	游戏发行商	Editore di videogiochi
Yóuxìgān	游戏杆	Joystick
Yóuxìkāifāzhě	游戏开发者	Sviluppatore di videogiochi
Yóuxìkòngzhìqì	游戏控制器	Controller
Yóuxìmózǔ	游戏模组	Mod
Yóuxìshǒubǐng	游戏手柄	Joypad
Yóuxìwánfǎ	游戏玩法	Gameplay
Yóuxìyánchí	游戏延迟	Lag
Yóuxìyízhí	游戏移植	Porting
Yùchéngyóuxì	育成游戏	Gioco di carte collezionabili online
Zēngyì	增益	Buffare
Zhòngzhì	重制	Remake
ZhǔC	主C	Main Carry
Zuòbimǎ	作弊码	Trucchi

Bibliografia

Chaloner, Paul, *This is Esport (and how to spell it)*, Bloomsbury Sport, 2020.

Costrel, France, *High Score*, Netflix, 2020.

Sara X.T. Liao, *Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers*, *Games and Culture* Vol. 11, Pag. 275 - 297, 2016

Sitografia

<https://history-computer.com/software/oxo-game-complete-history-of-the-oxo-game/>

<https://blog.purplenetwork.it/2017/02/08/oxo-perche-il-tris-e-il-padre-dei-videogames/>

<https://www.m-e-g-a.org/research-education/research/t42-tennis-for-two/>

<https://www.imdb.com/title/tt0401821/>

<https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/a-short-history-of-hack>

<https://www.atari65xe.com/the-history-of-atari/>

<https://www.thoughtco.com/history-of-atari-1991225>

<https://www.icrewplay.com/la-storia-di-pong-e-la-prima-console-atari/>

https://www.ign.com/wikis/history-of-video-game-consoles/Atari_2600#.22Have_you_played_Atari_today.3F.22

<https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2014/04/28/dissotterrate-nel-deserto-migliaia-di-cartucce-atari-1983/>

<https://www.esportslife.it/la-storia-degli-esports-lo-space-invaders-championship/>

<https://www.bbc.co.uk/newsround/48606526>

<https://www.nintendo.co.uk/Corporate/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html#1889>

https://it.wikicore.net/wiki/Universal_City_Studios,_Inc._v._Nintendo_Co.,_Ltd.

<https://www.cnbc.com/2018/09/13/super-mario-bros-how-shigeru-miyamoto-created-mario-for-nintendo.html>

<https://60th.sega.com/en/history/>

<https://www.britannica.com/topic/Sega-Corporation>

<https://www.ea.com/news/today-in-ea-history?isLocalized=true>

<https://www.company-histories.com/Electronic-Arts-Inc-Company-History.html>

<https://www.esrb.org/ratings-guide/>

<https://pegi.info/it/>

<https://www.pcgamer.com/how-id-software-reclaimed-its-history-by-losing-its-leaders/>

<https://www.nintendojo.com/features/specials/20-years-of-star-fox-the-history>

<https://whatis.techtarget.com/definition/software-developers-kit-SDK>

<https://whatis.techtarget.com/definition/vanilla>

<https://www.sony.com/en/SonyInfo/CorporateInfo/History/>

<https://www.thoughtco.com/history-of-sony-playstation-4074320>

<http://playstationmuseum.com/history.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=ryi1QBA6XyI&list=TLGGiB8LqPFslmkxNzA4MjAyMQ&t=527s>

<https://www.androidauthority.com/playstation-history-1220628/>

[Power On: The Story of Xbox - YouTube](#)

<https://store.steampowered.com/oldnews/3390>

<https://multiplayer.it/notizie/137873-steam-supera-i-100-milioni-di-utenti-attivi.html>

<https://www.pcgamesn.com/steam-revenue-2017>

<https://www.visualcapitalist.com/50-years-gaming-history-revenue-stream/>

<https://www.statista.com/statistics/268966/total-number-of-game-consoles-sold-worldwide-by-console-type/>

<https://www.sony.com/en/SonyInfo/IR/library/presen/er/>

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>

<https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/>

https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-06-21/tencent-leads-8-6-billion-deal-for-clash-of-clans-game-studio?_r=25

<https://microsoft.gcs-web.com/static-files/0a2b8528-fb8b-4d11-8da2-fd9fa988a155>

<https://www.scmp.com/tech/big-tech/article/3156540/china-vs-video-games-why-beijing-stopped-short-gaming-ban-keeping>

<https://www.gamedeveloper.com/business/report-china-freezes-new-game-approvals-as-regulators-tackle-backlog>

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-04-19-china-introduces-new-game-approval-process-limiting-total-approvals-per-year>

<https://www.thestreet.com/markets/electronic-arts-take-two-stock-hit-by-china-freeze-14872713>

<https://www.theverge.com/2019/1/29/18202812/chinese-censorship-hurt-apples-bottom-line>

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2019-01-23/peak-video-game-top-analyst-sees-industry-slumping-in-2019>

<https://edition.cnn.com/2018/10/16/tech/tencent-china-games-valuation/index.html>

<https://www.wsj.com/articles/china-sets-new-rules-for-youth-no-more-videogames-during-the-school-week-11630325781>

<https://www.nytimes.com/2019/11/06/business/china-video-game-ban-young.html>

<https://www.scmp.com/abacus/games/article/3095509/chinas-real-name-verification-system-games-launch-nationwide-september>

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-09-27-china-bans-livestreaming-by-those-under-16>

<https://www.scmp.com/tech/big-tech/article/3125059/president-xi-jinping-puts-spotlight-video-game-addiction-he-raises?module=inline&pgtype=article>

<https://www.scmp.com/tech/policy/article/3150622/new-game-approvals-dry-china-internal-memo-shows-developers-now-have>

<https://www.cnbc.com/2021/09/09/tencent-stock-falls-after-chinese-regulators-summon-gaming-firms.html>

<https://www.reuters.com/world/china/chinese-gaming-firms-vow-self-regulation-amid-crackdown-teen-addiction-2021-09-24/>

<https://venturebeat.com/2017/03/23/tencent-leads-the-top-25-public-game-companies-with-10-2-billion-in-revenues/>

<https://www.polygon.com/2018/12/8/18132246/china-video-game-ethics-panel-censorship-approval>

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-21-china-ends-freeze-on-game-approvals>

<https://www.wsj.com/articles/tencent-not-winning-yet-even-as-chinas-games-approvals-freeze-finishes-11546413207>

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-10-24/china-said-to-halt-special-approval-process-for-new-games>

<https://www.eurogamer.net/articles/2018-10-24-steam-popularity-skyrockets-in-china-as-governments-freeze-on-new-game-approvals-continues>

<https://www.theverge.com/2018/11/5/18065048/tencent-chinese-user-id-age-video-games-playerunknown-battlegrounds-league-of-legends>

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-08-15/china-is-said-to-freeze-game-approvals-amid-agency-shakeup>

<https://www.bbc.com/news/world-asia-china-45366468>

<https://www.gamedeveloper.com/business/china-s-video-game-licensing-freeze-could-last-another-six-months>

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-01-14-chinese-switch-sales-expose-failure-to-counter-the-ever-present-import-market-opinion>

<https://www.bbc.com/news/business-27572539>

<https://nikopartners.com/sony-playstation-china-console-game-market/>

<https://www.reuters.com/article/us-tencent-nintendo-china/tencent-wins-key-approval-to-sell-nintendos-switch-in-china-idUSKCN1RU0YK>

<https://www.engadget.com/2019-08-02-nintendo-switch-china-launch-plans.html>

<https://www.reuters.com/article/us-china-gamesconsoles/china-suspends-ban-on-video-game-consoles-after-more-than-a-decade-idUSBREA0606C20140107>

<https://money.cnn.com/2015/07/27/technology/china-video-game-ban-lifted/index.html>

<https://www.pcgamer.com/pc-gaming-in-china-everything-you-need-to-know-about-the-worlds-biggest-pc-games-industry/>

<https://www.fool.com/investing/2019/04/17/chinas-online-gaming-industry-a-mobile-first-world.aspx>

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>

<https://venturebeat.com/2009/10/29/china-qq-farm-happy-farm-games/>

<https://venturebeat.com/2008/05/02/chinese-online-game-market-forecast-to-more-than-triple-in-five-years/>

<https://web.archive.org/web/20080320050706/http://www.gamedaily.com/articles/news/chinese-games-market-to-exceed-3-billion-in-2010-says-pearl-research/?biz=1>

https://www.engadget.com/2013-01-30-china-console-ban.html?guce_referrer=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnLw&guce_referrer_sig=AQAAADYubL69mqDKGbEr7bPc1baNv7aAb89ab8xkP8hGUP3nnu3jcPkwA3gEKSsScap-8GvRNR12YHzHQSCWWMbSD_LLiK6-HP5EZWEnM9vsAwpIg41M-9BlorWQAx_9qXwAXGI5Lz8Dgf748lIRlzFYgEOSVgTkUWXhZW2s0DuoiLfj

<https://www.reuters.com/article/us-china-gamesconsoles/china-suspends-ban-on-video-game-consoles-after-more-than-a-decade-idUSBREA0606C20140107>

<https://www.reverera.com/blog/software-monetization/software-piracy-in-china/>

<https://thechinaguys.com/china-mobile-gaming-market-interview/>

<https://nikopartners.com/game-regulations-in-china-everything-you-need-to-know/>

<https://www.europeanguanxi.com/post/gaming-esports-industry-in-china-prospects-and-challenges>

<https://marketingtochina.com/e-sport-china-just-hobby/>

<https://www.scmp.com/news/china/society/article/2104805/chinas-e-sports-phenomenon-just-imagine-Nord-Americas-entire-capital>

<https://variety.com/2019/gaming/news/osta-china-gaming-profession-1203126468/>

<https://chinadigitaltimes.net/chinese/671510.html>

New Limits Give Chinese E-Gamers Whiplash - The New York Times (nytimes.com)

<https://quod.lib.umich.edu/m/mij/15031809.0005.106?view=text;rgn=main>

<http://radoff.com/blog/2009/11/26/chinese-online-game-market-roundup-q3-2009/>

<https://hybrid.co.id/post/gaming-esports-in-china>

<https://www.npr.org/2019/10/08/768245386/blizzard-entertainment-bans-esports-player-after-pro-hong-kong-comments?t=1642182269584>

<https://marketingtochina.com/china-the-video-game-industry-capital-of-the-world/>

<https://genshin.mihoyo.com/en/company/about>

<https://www.bbc.com/news/newsbeat-58707297>

https://news.stcn.com/news/202012/t20201208_2604219.html

<https://nikopartners.com/game-regulations-in-china-everything-you-need-to-know/>

<https://www.reuters.com/article/xbox-china-idUSL2N0NL2LE20140430>

<https://www.scmp.com/tech/policy/article/3161717/china-gaming-crackdown-freeze-new-video-game-licences-extends-2022>

[Pokémon Go dal lancio ha ottenuto 5 miliardi di dollari di incasso \(ign.com\)](https://www.ign.com/articles/pokemon-go-dal-lancio-ha-ottenuto-5-miliardi-di-dollari-di-incasso)

