



## VOCABOLARIO DI WARCRAFT III SECONDA EDIZIONE

Testi: Forevernite e La Morte

Collaboratore: Napoleonardo

Produttore: UnknownN-TerroR

### Presentazione:

Abbiamo voluto creare un mini dizionario da scaricare e consultare ogni volta che se ne ha voglia per capire quali siano le parole che in Warcraft III nella comunità dei giocatori incalliti si usano per indicare una persona o un tipo di azione, personaggio o altro.

Il lavoro è stato realizzato da due nostri eroi con il contributo dell'intera comunità.

Lavoro di La Morte ([mrlich@hotmail.com](mailto:mrlich@hotmail.com)) e Forevernite ([tonmamail@katamail.com](mailto:tonmamail@katamail.com))

### Termini:

**AFK** = Away From Keyboard, via dalla tastiera. Il termine si usa quando si rimane connessi online, ma per altri motivi al momento non si è al computer o non si può rispondere ai messaggi

**AKA** = Also Known As, conosciuto anche come. E' un altro dei propri "soprannomi", o nomi di battaglia, o nomi con i quali si è conosciuti nell'ambito di un determinato gioco, etc.

**AOE** = Area of effect, area di efficacia, ovvero la zona entro cui si sentono gli effetti di un incantesimo/abilità ad area, oppure di un danno ad area. In generale, è usato per indicare tutti gli incantesimi che fanno danno ad area

**APM** = Action per minutes, azioni per minuto. E' il numero di volte al minuto in cui un giocatore clicca con il mouse nel gioco (ad es. selezionando un'unità, o dicendo a una truppa di attaccare), oppure usa uno SHORTCUT di tastiera. Secondo alcuni, un buon APM dovrebbe superare abbondantemente il valore di 100. Alcuni GOSU raggiungono punteggi di APM di circa 300!

**ASD** = Tipo di risata; nasce come una sequenza di lettere senza senso (asd sono le prime 3 lettere della seconda fila di alcune tastiere, come quella italiana. Il termine è spesso usato dagli italiani in Battle.net al posto di lol, e serve anche a contraddistinguerli. Es., giocatore italiano: "asd asd asd"; giocatore maleducato: "u stupid italian!")

**AT** = Arranged team, team prestabilito. Opzione di gioco su Battle.net. E' un team composto da due (o tre o quattro) giocatori che già si conoscono e si sono scelti come compagni di squadra

**AURA** = Molti Eroi nel gioco hanno un'AURA. Questa è sempre presente ed entro un certo raggio intorno all'Eroe impartisce benefici o penalità alle unità presenti. L'area di efficacia dell'AURA è la stessa per tutti gli Eroi. Le unità influenzate da un'AURA hanno una luminescenza blu intorno ai loro piedi. Le unità volanti non mostrano graficamente l'AURA, ma ne sono ugualmente influenzate, quando si trovano all'interno del suo raggio d'azione.

**BUFF** = Un BUFF è un incantesimo benefico evocato su un'unità. Un esempio di BUFF è l'Inner Fire (Fuoco interiore) del prete o il Bloodlust (Sete di sangue) dello sciamano

**BUILD ORDER** = Ordine di costruzione. Sequenza che indica in quale ordine costruire i primi edifici/truppe

**CAMPER** = Giocatore che non esce dalla propria base e non gira per la mappa di proposito, ma che invece prova a difendere la propria città e a fare in modo che gli altri glie la attacchino

**CHOBO/NOOB** = Uno che non è bravo a giocare, niubbo, scarsone. Chobo è una parola coreana. Deriva da “cho”, che significa “cominciare”, e “bo”, che sarebbe “passo”, per cui il chobo sarebbe un principiante, il più comune “noob”. Noob (scritto in vari modi, ad es. n00b) deriva da newbie, abbreviato in newb, parola americana che sta, appunto, per “principiante”

**COOLDOWN** = Il cooldown è il tempo di “ricarica” di un potere/abilità, ossia quanto tempo deve passare prima che quel potere/abilità sia nuovamente utilizzabile, una volta evocato/a

**COUNTER** = Contromossa. Si dice di una tattica o di un tipo di unità adatta a controbattere una tattica o un’unità nemica

**DANCING** = Termine derivante da StarCraft. Indica l’allontanare le unità danneggiate momentaneamente dalla battaglia per poi reintrodurvele rapidamente, o l’allontanare i bersagli di un FF per costringere l’avversario a inseguirli

**DE-BUFF** = Un DE-BUFF è un incantesimo negativo evocato su di un’unità per indebolirla. Esempi di “DE-BUFF” sono la Maledizione della banshee, il Fuoco immaginario del druido dell’artiglio, o il Rallenta della incantatrice umana.

**DL** = Download, scarica (da non confondersi con DL, Dread Lord)

**DND** = Do Not Disturb, non disturbare. Si utilizza quando si è online, ma per qualche motivo si è impegnati altrove e non si vuole essere disturbati

**EXP** = Abbreviazione di Expansion (Espansione, ovvero gli edifici presso una nuova miniera da cui estrarre l’oro) o di Experience (Esperienza)

**FF** = Focus Fire, “concentrare il fuoco”; il termine si usa per indicare che si punta una sola unità avversaria con tutte le proprie truppe dotate di attacco a distanza. In questo modo, l’unità avversaria viene eliminata più velocemente

**FFA** = Free For All, libero per tutti. Tipo di partita a più giocatori in cui tutti giocano contro tutti e vince l’ultimo che rimane in vita

**FOG OF WAR** = Nebbia di guerra, tipica “nebbia” sulla mappa che impedisce di sapere se vi siano nemici nei luoghi che già sono stati visitati. In pratica, non vedete tutti i nemici sulla mappa, ma solo quelli alla vostra portata visiva

**GG** = Good Game oppure Great Game, bella partita (può anche essere usata per sfottere l’avversario quando si vince). Se un giocatore dice GG troppo presto, può essere una maniera sarcastica di dire “hai perso e la partita è finita”. Può anche significare che il giocatore che lo dice stia ammettendo di aver perso

**GL** = Good luck, buona fortuna!

**GOSU/PRO** = Uno molto bravo a giocare. In particolare, il termine deriva dal Mandarino (Cinese) “gao shou”, che significa “mano superiore”, persona molto abile. Secondo alcune fonti, il termine comprende un’accezione di fondo negativa, ovvero il “gosu” è anche una persona che, avendo dedicato l’intera esistenza al gioco, è carente nella normale vita sociale. PRO sta per PROfessionista (del gioco)

**HERO KILLER** = Ammazza Eroe. Abilità o sequenza di abilità (tipo la NUKE dei Nonmorti) in grado di danneggiare grandemente l’Eroe avversario

**HERO TRAP TOWN** = Città-trappola per Eroi. E’ una base costruita in maniera tale da “intrappolare” gli Eroi e le unità quando vi si teletrasportano. Generalmente avviene quando i giocatori costruiscono gli edifici troppo vicini al Centro cittadino. Nei casi peggiori i giocatori si ritrovano così ammassati tra gli edifici da non riuscire addirittura a muoversi. Bisogna evitare di costruire delle HERO TRAP TOWN, cercando di lasciare molto spazio intorno al Centro cittadino

**HF** = Have Fun, divertiti!

**HP** = Hit points, punti ferita

**HU** = Humans, Umani

**IMBA** = Persona rIMBAmbita (IMBAcuccata); si dice anche di una unità/tattica/magia eccessivamente potente, tanto da “sbilanciare” l’equilibrio del gioco (es., “certo che il DH è proprio IMBA”). [In dialetto romano esiste il corrispettivo “sgravato/a”]

**ITA-1** = Nome del canale Battle.net di default per i giocatori italiani

**KICK/DROP** = Far cadere la connessione di chi lagga

**LAG** = Indica una funzionalità del computer in rete compromessa (per via della connessione)

**LAGGER** = Si usa per indicare un giocatore lento, che “lagga” e rallenta la partita di tutti

**LAMER** = Inteso in un forum è una persona maleducata, un provocatore, che non rispetta le regole; in battle.net è una persona che usa tattiche strane e bizzarre

**LOL** = Lots Of Laughs oppure Laughing Out Loud, grossa risata

**LOLLER** = Derivazione di LOL, una persona divertente o che abusa della parola LOL

**MACRO** = Macromanagement, macrogestione. Indica la capacità di organizzare e di dedicare il proprio tempo alla creazione di nuovi edifici, alla ricerca di upgrades, all’espandersi, e all’addestrare unità. Tipicamente, specializzarsi solo nella MACRO può comportare una minima gestione delle battaglie, ignorando le singole unità in combattimento, mentre si cerca di vincere la partita grazie alla propria miglior capacità di gestire la costruzione di edifici, l’addestramento di unità, e di fondare un’espansione.

**MANNER** = Una persona educata, che rispetta le regole

**MEAT SHIELD** = Scudo di carne; con questo termine si intendono tutte le unità che combattono corpo a corpo e che dovrebbero costituire la prima linea del proprio esercito, in modo da proteggere le unità a distanza, i maghi e le unità d’assedio nelle retrovie

**MEATAPULT** = Carnapulta. Nome dato alle “catapulte” (meat wagons) dei Nonmorti

**MELEE** = Mischia, con questo termine si indicano anche tutte le unità che possono combattere soltanto corpo a corpo

**MICRO** = Micromanagement, microgestione. Indica la capacità di gestire le singole unità durante un combattimento, per es. la capacità di sottrarre agli attacchi avversari le proprie unità che stanno per soccombere oppure di evocare i poteri delle differenti unità sui bersagli nemici

**MISSILE** = Proiettile. Usato per indicare gli attacchi a distanza

**MH** = Map Hacker (o Map Haxor, in dialetto “piratesco”), un hacker che utilizza un programma per svelare tutta la mappa (meglio non usarlo perché la Blizzard a volte fa dei controlli e banna tutti gli account che sfruttano questo programma per avvantaggiarsi durante una partita)

**MOB** = E’ un “mostro”! Il termine nasce dai primi esperimenti di mud (multi user dimension o dungeon, i precursori dei più moderni mmorpg, massively-multiplayer online role-playing games) ed è l’abbreviazione di MOBile objects (oggetti mobili), con cui si indicavano i primi “mostri” di questi giochi

**MODAL** = Quando un potere è nella modalità “autocast” (cioè è gestito in automatico dal computer)

**NE** = Night elves, Elfi della notte

**NOOB** = Principiante (vedi CHOBO)

**OR** = Orcs, Orchi

**PLZ** = Please, per favore

**PP** = Perfect Play, partita perfetta. Sorta di filosofia del gioco. Giocare una partita perfetta permette di sconfiggere un avversario che non stia giocando altrettanto perfettamente. Spesso chi gioca perfettamente vince sempre (per definizione). La partita perfetta si ottiene concentrandosi sul controllo delle unità e sulla gestione delle risorse

**PRO** = Professionista (vedi GOSU)

**PWN** = Storpiatura di “own”, possedere. Il termine è nato da un errore di un creatore di mappe per Warcraft, che scrisse “the player has been pwned” al posto di “the player has been owned” (il giocatore è stato dominato). Questo termine viene usato soprattutto nei giochi online.

**RANGE** = Gittata; questo termine può indicare in generale tutte le truppe in grado di portare attacchi a distanza

**RoC** = Reign of Chaos, la versione base di Warcraft 3

**ROFL** = Rolling On the Floor Laughing, mi rotolo sul pavimento dal ridere

**RT** = Random team, team casuale. Opzione di gioco su Battle.net. E' un team composto da due (o tre o quattro) giocatori che non si conoscono e vengono scelti casualmente (ma con certi criteri) dal motore di ricerca di Battle.net come compagni di squadra

**RTS** = Real Time Strategy games, giochi strategici in tempo reale; in pratica, giochi di guerra al computer non a turni

**SMURFING** = Termine slang coniato da GFraizer (Nebu) e Warp! (o da Shlonglor, secondo altre fonti). Si usa quando un giocatore bravo o famoso, che sta usando un AKA sconosciuto per non farsi riconoscere dagli altri, tenta di vincere contro un avversario inconsapevole

**SPOTTING** = Scorgere. Vocabolo inglese, nel gioco indica l'utilizzo di un'unità in avanscoperta per poter dileguare la nebbia di guerra (FOG OF WAR, vedi) e poter così colpire con le unità d'assedio dalla massima distanza. Le unità preferibili per questo scopo sono quelle invisibili, quelle che si nascondono nell'ombra, quelle che si sotterrano, quelle che volano, quelle invulnerabili o quelle evocate (sacrificabili)

**TANK** = Carro armato; un'unità in grado di assorbire molti punti ferita, o almeno di resistere a lungo in un combattimento prima di venire uccisa (ad es., grazie ai suoi elevati valori di armatura, oppure alle sua capacità di schivare i colpi)

**TECHTREE** = Albero della tecnica; diagramma ad albero che indica le propedeuticità e le priorità di costruzione degli edifici e di addestramento delle truppe. Ogni razza ha il suo diverso techtree

**TFT** = The Frozen Throne, l'espansione di Warcraft 3

**THEORYCRAFT** = TeoriaCraft. Termine utilizzato per descrivere le infinite divagazioni mentali/tattiche create a tavolino per il gioco di Warcraft, che non è assolutamente detto che poi funzionino una volta in gioco. (Ad es. “certo che gli abomini sono molto più forti degli orsi!!” – “see, tutta teoriacraft!!”)

**TIER** = Livello. Il TIER è il livello del TECHTREE. Vi sono tre livelli in Warcraft 3, uno per la versione di partenza del Centro cittadino, più uno per ogni suo upgrade. Le unità che possono essere addestrate quando il Centro cittadino è di primo livello sono considerate di TIER 1 (tipo i grunt, i fanti, le arcieri), mentre quelle addestrabili con i livelli successivi sono rispettivamente di TIER 2 e 3

**TOWER CRAZY** = Maniaco delle torrette. Un giocatore che costruisce troppe torri difensive. Di solito, avendo investito meno risorse nelle unità, il suo esercito viene facilmente sconfitto e la sua base rasa al suolo dalle unità d'assedio

**TOWN HALL** = Centro cittadino. Termine utilizzato spesso per riferirsi a tutte e quattro le differenti versioni razziali dell'edificio di partenza (Municipio, Sala del consiglio, Albero della vita e Necropoli)

**TURTLE** = Tartaruga. Un giocatore che ha timore di lasciare la propria base e che invece produce un'eccessiva quantità di torri per difenderla. Il termine è applicabile a qualsiasi giocatore abbia un esercito molto debole e un quantitativo spropositato di torri difensive. Vedi anche CAMPER e TOWER CRAZY

**UD** = Undead, Nonmorti

**WORKER** = Lavoratore. Un WORKER è una qualsiasi delle unità di partenza in grado di raccogliere oro e legna e di costruire edifici (paesani, peoni, accoliti e fuochi fatui. I ghouls fanno eccezione e non sono considerati WORKER)

Tattiche:

**BEARS + DRYADS** = Orsi (druidi dell'unghia in forma di orso) e driadi. Famosa tattica elfica, utilizzata soprattutto per contrastare la RIFLE + CASTERS umana, ma applicabile anche a molti altri match-up. Consiste nell'addestrare poche unità dall'Ancano della guerra (il minimo indispensabile) e nel passare rapidamente al secondo e al terzo livello dell'Albero della vita, costruendo nel passaggio almeno due Arcani della conoscenza. La tattica permette di avere più velocemente delle altre razze (e, soprattutto, degli Umani) delle unità pesanti da corpo a corpo di terzo livello (gli "orsi", poiché i druidi dell'unghia possono essere addestrati fin dal livello 2, mentre le altre razze possono cominciare ad addestrare le unità da corpo a corpo di livello 3 solo quando hanno raggiunto tale livello). Le driadi, inoltre, sono immuni alla magia dell'Ancimago umano, delle incantatrici, e con l'abolisci magia possono eliminare velocemente il pericolosissimo elementale d'acqua. Gli unici problemi delle driadi rimangono le unità d'assedio umane (i mortar team).

**CREEP JACKING** = Tattica che prevede l'andare a sorprendere l'avversario mentre questi è impegnato a combattere contro i creep della mappa, in modo da coglierlo alle spalle e sfruttare questa sua vulnerabilità

**CREEPING** = Tattica che prevede che il giocatore si concentri maggiormente sui mostri della mappa, piuttosto che contro le unità del giocatore avversario. Spesso si contrappone ad una tattica di RUSH. Ad es., si crea l'Eroe e si va a potenziarlo uccidendo i mostri neutrali (creep è la parola che indica le unità neutrali di una mappa che sono in grado di attaccare e danneggiare i giocatori, al contrario dei critters, innocui)

**FAST TECH** = Sviluppo rapido. Tattica il cui scopo è quello di raggiungere il più velocemente possibile il secondo, o addirittura il terzo livello del "centro cittadino" (nel suo corrispettivo razziale), per avere accesso alle unità di secondo o terzo livello. Di solito si accompagna ad una tattica di HARASS (vedi), condotta con il solo Eroe o l'Eroe più poche altre unità.

**GHOULS + GARGS** = Ghouls e gargoyles. Famosa tattica dei Nonmorti, applicata soprattutto contro gli elfi. Come dice il nome, consiste nel produrre, generalmente da due cripte, quantità industriali di ghouls e gargoyles, che sono unità che occupano solo 2 spazi di "cibo" ciascuna. Di solito, si utilizzano le gargoyles contro le cacciatrici, mentre i ghouls fanno strage delle arcieri e delle altre deboli unità elfiche. Sovente, inoltre, come secondo Eroe (o addirittura come primo) i Nonmorti prendono il Signore delle Tenebre, per via della sua aura vampirica, che si applica sia ai ghouls a terra che alle gargoyles quando combattono in aria. I punti deboli della tattica sono i relativamente bassi punti ferita di queste unità, che sono quindi abbastanza sensibili agli AOE (vedi)

**GRUNT RUSH** = Termine slang coniato da un giocatore (per l'esattezza, Tou) ai tempi di Warcraft 2. Con il tempo il termine ha assunto il significato di un attacco portato molto presto nel match con i grunt o i fanti o con le altre unità di primo livello.



**GRUNTAPULT** = Gruntapulta. Famosa tattica orchesca contro gli Elfi (o contro tutti quegli eserciti composti da unità con il tipo di armatura Unarmored, cioè Senza armatura). Combina insieme i grunt (unità di primo livello) con le catapulte (unità di secondo livello). La tattica si basa su un principio semplice: si mettono davanti le unità da corpo a corpo, cioè i grunt, per fare massa. Di solito questa tattica è accompagnata dalla scelta del Veggente come Eroe, con i lupi ad aumentare la “massa” dell'esercito. Nelle retrovie, invece, si tengono le catapulte, che spappoleranno senza problemi tutte le deboli unità elfiche, senza venire distrutte (dato che la “massa” di grunt impedisce alle unità elfiche il passaggio). Generalmente, durante il passaggio al secondo livello del “centro cittadino”, si costruisce una seconda caserma. La tattica è vecchia, ma ancora molto efficace. Ovviamente, il suo punto debole principale è l'”aria”.

**HARASS** = E' il termine inglese per “infastidire”. E' una tattica il cui scopo è quello di distrarre il nemico, mettendolo in continuazione sotto pressione, al fine di rallentarlo nel gioco. Ad esempio, si può creare l'Eroe e andare ad uccidere i lavoratori del nemico, per rallentarlo o infastidirlo

**OT** = Offensive Towering, vedi TOWER RUSH

**RIFLE + CASTERS** = Archibugieri ed evocatori (preti e incantatrici). Famosa tattica umana, utilizzata in particolar modo contro gli Orchi nelle precedenti versioni del gioco (ma può essere tranquillamente estesa alle altre razze). La tattica consiste appunto nell'utilizzare gli archibugieri naneschi associati ai preti elfici e alle incantatrici umane (in TFT si possono aggiungere, all'occorrenza, anche gli spezzaincantesimi). La forza della tattica è tutta negli elevati punti ferita posseduti dagli archibugieri e soprattutto nella capacità delle incantatrici di rallentare il nemico, mentre i preti curano. Se poi vi si aggiunge anche qualche mortar team, la tattica è completa. Gli unici punti deboli di questa tattica possono essere un buon numero di unità massicce da corpo a corpo e le unità immuni alla magia (infatti la risposta elfica a questa tattica è la famosa BEARS + DRYADS, vedi)

**RUSH** = Tattica che prevede l'attacco della base avversaria il più presto possibile dall'inizio della partita (quando si è raggiunto un numero di unità ritenute sufficienti a provocare dei danni validi). Ad es., si cominciano ad addestrare un Eroe e il maggior numero unità possibili. Non appena l'Eroe esce dall'altare, si va all'attacco dell'avversario con l'esercito di cui si dispone in quel momento

**TOWER RUSH** = Un RUSH fatto con l'ausilio delle torrette. Detto anche OT, Offensive Towering. Durante l'attacco alla base nemica, per rafforzare l'incisività dell'attacco, si erigono delle torrette appena al di fuori del suo campo visivo. E' una tattica che conta sul fattore sorpresa, in quanto, mentre si costruiscono le torrette, si è vulnerabili.

**UNDEAD (TRIPLE) NUKE** = Nucleare (triplo) nonmorto. Celeberrima tecnica che combina tre fortissimi poteri di tre eroi Nonmorti. Esistono alcune varianti (come le varianti minori a due eroi), ma generalmente la tecnica è composta dal Death coil (Spira mortale) del Cavaliere della morte, dal Frost nova (Nova gelata) del Lich e dall'Impale (Impalare) del Signore della cripta (oppure dal Carrion swarm, lo Sciame di carogne, del Signore delle tenebre). Questa sequenza di poteri è in grado di fiaccare e ridurre all'osso i punti ferita anche delle unità più coriacee, ed è la più famosa delle HERO KILLERs (vedi)

Comunicazioni durante la partita:

**ASD** (vedi la sezione “Termini”)

**ATK** = Attacco

**B** = Back, ritirata (quando si sta attaccando un nemico, di solito la sua base, e le cose si mettono male)

**BB** = Back a Bit, arretra di un poco

**COUNTER** = Contrattacco (quando si è appena sopravvissuti ad un attacco portato contro la nostra base e si va a contrattaccare quella avversaria)

**CYA** = See ya, ci vediamo. Saluto al momento di lasciarsi

**EXP** (vedi la sezione “Termini”)

**HI** = Ciao. Saluto la prima volta che ci si incontra

**IGH** = I Go Heal, andare a curare le unità ferite

**INC** = Incoming, stanno arrivando. Ciò significa che si sta per essere attaccati, sia da un esercito che anche da un solo Eroe. INC può essere utilizzato seguito dalla segnalazione (ALT + G) dell'area da cui proviene l'attacco, oppure si può scrivere, ad es., "inc UP" (l'attacco viene da nord)

**K** = Abbreviazione di OK, molto usata nei giochi online

**KK** = Vedi sopra

**GG** = Good game (vedi la sezione “Termini”)

**GL HF** = Good luck and have fun (vedi la sezione “Termini”). Si può rispondere “THX, u2” (grazie, anche a te)

**GO GO GO** = Andiamo, andiamo, andiamo; si usa per indicare di fare in fretta perché è giunto il momento di attaccare

**NP** = No problem; si usa per rispondere “prego”, “nessun problema”.

**OMG** = Oh My God, oh mio Dio!

**PLAN?** = Hai un piano/tattica?

**PORT** = Teleport! Teletrasportati! Serve per comunicare all'alleato di usare una forma di teletrasporto. Generalmente si utilizza quando si ha la base sotto assedio e si vuole che l'alleato accorra in soccorso. Può essere usata anche la variante “tele” (più rara). Vedi anche TP

**SHARE** = Condividi. Si usa quando vuoi chiedere al tuo alleato di farti usare le sue unità

**STFU** = Shut the Fuck up! Piantala, statti zitto! (sempre eufemismo)

**TP** = Town Portal, portale cittadino; generalmente, durante la partita, si scrive quando vuoi che il tuo compagno usi la pergamena del teletrasporto

**THX** = Thanks, grazie

**W8** = Wait, aspetta; nasce dall'unione di “w” con il numero 8, che in inglese si legge all'incirca “eit”. Da ciò, w+8 si legge come “wait”, aspettare.

**WTF** = What The Fuck, che succede!? (eufemismo)

**Y** = Why?, perché? (la parola “why” ha la stessa pronuncia della lettera “y” in inglese)

Eroi e unità:

**ACOLYTE** = Accolito; lavoratore dei Nonmorti

**AM** = Archmage = Arcimago

**BM** = Per gli Umani Blood Mage (Mago del Sangue); per gli Orchi Blade Master (Mastro d'arme); per i neutrali Beast Master (Signore delle bestie)

**CL** = Crypt Lord = Signore della Cripta

**DH** = Demon Hunter = Cacciatori di demoni

**DK** = Death Knight = Cavaliere della Morte

**DL** = Dread Lord = Signore delle Tenebre

**DotC** = Druid of the Claw = Druido dell'Unghia

**DotT** = Druid of the Talon = Druido dell'Artiglio

**FS** = Far Seer = Veggente

**KotG** = Keeper of the Groove = Custode del Bosco

**LI** = Lich

**MK** = Mountain King = Re della Montagna

**PAL** = Paladin = Paladino (spesso chiamato "Pally" dai popoli di lingua anglosassone)

**PEASANT** = Bracciante, paesano; lavoratore degli Umani

**PEON** = Peone; lavoratore degli Orchi

**PotM** = Priestess of the Moon = Sacerdotessa della Luna

**SH** = Shadow Hunter = Cacciatore d'Ombre

**TC** = Tauren Chieftain = Capo Tauren (soprannominato anche "Marn", dall'Eroe Marn Thunderhorn, dagli statunitensi)

**WA** = Warden = Guardiania

**WISP** = Fuoco fatuo; lavoratore degli Elfi della notte

Tipi di Mappe:

**7 DH** = Un'altra mappa molto diffusa in rete, nella quale ci si immedesima in uno di sette Demon Hunter (come suggerito dal nome stesso). Bisogna arrivare al portale demoniaco per distruggerlo, facendo gioco di squadra, senza il quale la sconfitta è quasi certa

**ANGEL ARENA** = Conosciuta anche come Hero arena, è un'arena in cui si usano solo eroi e si combatte gli uni contro gli altri, allo scopo di ottenere il maggior numero di uccisioni possibili. Praticamente, ogni "tot" minuti c'è una sfida tra due eroi. Può essere estremamente divertente e insegna ai giocatori principianti come usare gli Eroi e i loro poteri

**ASSALTO** = Sono mappe normali, come quelle già presenti nell'archivio di mappe di Warcraft 3

**CASTLE DEFENCE** = Questo tipo di mappa è spesso molto ampio. Si è dotati, dall'inizio del gioco, di un castello, che i vari eroi, controllati dagli utenti, devono difendere dai continui assedi, fino ad un limite prestabilito (di tempo o di livello). Molto simile è la mappa ispirata alla battaglia del fosso di Helm

**DOTA** = E' un tipo di mappa in cui si sceglie un Eroe e si combatte, cercando di invadere la città nemica. Oltre all'Eroe, dalla base partiranno alcune truppe guidate dal COMPUTER, che aiuteranno il giocatore ad avanzare

**EMPIRE BUILDER** = In questo tipo di mappa, le unità di partenza sono costituite da un fante e da vari tipi di lavoratori, che dopo aver costruito quella che è la capitale (che svolge la funzione di un Municipio), possono essere usati per fare altre costruzioni e potenziamenti. L'affluenza di oro, direttamente proporzionale al numero di unità presenti (anche restando ferme), è la base per plasmare un grande esercito con il quale sconfiggere gli avversari, che cambiano a seconda delle versioni. Una di queste è la Peloponnesian Wars, che si basa su squadre da 2



**FOOTMEN WARS** = E' un'arena dove si sceglie un Eroe, ma sono presenti anche delle truppe (create automaticamente ogni 2-3 secondi), che man mano possono essere potenziate o cambiate con truppe più forti (si inizia con unità di base). L'obiettivo è distruggere tutte le caserme nemiche e difendere la propria. Esistono varie versioni di FOOTMEN WARS, come ad es. la footy frenzy

**HERO WARS** = Anche di questo tipo di mappa, molto diffuso, vi sono numerose versioni che, però, si rifanno alla stessa struttura: la scelta di un Eroe, che può raggiungere livelli altissimi, con 2 team che si combattono tra loro. Ognuno dei due team produce un flusso continuo di unità che accompagnano gli Eroi nelle loro battaglie. Il tutto è contornato da una serie di duelli fra Eroi scelti a caso, che assegnano punti extra ad una delle squadre

**RUN KITTY RUN** = Questa mappa presenta un percorso a spirale, che i kitty ("gattini", usati dagli utenti e fatti con il modello della PotM) devono percorrere per giungere al centro. Il percorso è pieno di cani, al cui contatto i kitty muoiono. Essi, tuttavia, possono essere resuscitati da un altro kitty, che deve passare sul cadavere del kitty morto. Non c'è bisogno che tutti e 12 i partecipanti arrivino al centro, ma è consigliabile che si faccia gioco di squadra. Raggiunto il centro, la difficoltà aumenta, e così via fino all'ultimo livello. Molte versioni sono caratterizzate da una canzone che si sente per tutto il tempo - una delle più diffuse è Numb (Encore)

**LEGION OF WARCRAFT** = E' un normalissimo game FFA, ma con una differenza: oltre alle razze standard, si possono scegliere anche altre razze, come i Naga, La legione, etc.

**MICRO TOURNAMENT** = Detta anche micro wars, si tratta di piccole battaglie in cui si parte senza base e bisogna gestire un piccolo esercito (spesso con degli Eroi) con cui battere l'avversario. A seconda delle versioni del gioco, l'esercito si può scegliere o è prestabilito

**MISSILE WAR** = La mappa è divisa in 2 parti, una sopra e una sotto, in cui vi si trovano 2 squadre. Entrambe devono trarre oro dai minerali posti vicino alle due miniere (basta creare gli Harvester e la raccolta comincia automaticamente) e successivamente costruire un silo per fabbricare missili e lanciaarli all'avversario. Vi sono inoltre anche unità da combattimento e torri da costruire per la difesa

**ORC vs HUM** = Come dice il nome (Orchi contro Umani), bisogna decidere se essere orco o umano, quindi controllare solo uno dei quattro Eroi della razza scelta, mentre il computer guida le truppe orchesche e umane in battaglia

**PAINTBALL** = Si gioca in 8 in un match di tipo FFA e si parte da vari punti nella mappa (che è molto piccola). Il giocatore è un arciere elfico e la sua visuale è al livello del terreno (non dall'alto come nelle mappe normali). Si deve uccidere il maggior numero di nemici possibili in un tempo determinato. Per uccidere gli avversari si deve cliccare "a" + il tasto sinistro del mouse. L'arciere elfico può naturalmente usufruire dell'abilità "nascondersi" durante la notte, molto utile in questo tipo di partita

**SNIPER ELITE** = In questo tipo di mappa si ha a disposizione un archibugiare (che ricopre il ruolo di un Eroe completo di abilità) e lo scopo è quello di totalizzare più uccisioni possibili. Anche qui sono presenti 2 team differenti

**TD** = Tower Defence. Si tratta di mappe nelle quali il computer controlla le varie creature neutrali (creep), che giungono a gruppi lungo un percorso, e sempre più forti a seconda del livello. L'obiettivo è costruire torri di difesa con l'oro guadagnato uccidendo i creep e frenare l'avanzata delle creature. Di questo tipo di mappe se ne trovano diverse versioni, da giocare sia in team che da soli

**UTHER PARTY** = Questa simpatica mappa, presente in rete con differenti versioni, mette alla prova i vari utenti in più giochi, "organizzati" da Uther in persona (personaggio del gioco). A seconda delle versioni, cambiano i giochi e il loro numero, ma fondamentalmente otto di questi sono sempre presenti, come ad esempio il gioco in cui bisogna raggiungere il circolo del potere al comando di una cacciatrice, con un percorso ostacolato da alcuni guardiani del destino

Un ringraziamento speciale ad Arius e Lord Mario per la loro fondamentale ed estesa collaborazione nella sezione “Tipi di mappe”.

fonti online:

[www.battle.net/war3](http://www.battle.net/war3)

[www.urbandictionary.com](http://www.urbandictionary.com)

Seconda edizione: Gennaio 2005