**GLOSSARIO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Definizioni** | | | | |
| **Termine** | **Definizione e informazione** | **Formato** | **Regole di validazione** | **Anche detto** |
| **Autorizzazione di pagamento** | Validazione da parte di un servizio esterno di autorizzazione ai pagamenti che effettuerà o garantirà il pagamento al giocatore |  |  |  |
| **Bussola** | vedere “Gruppo” |  |  |  |
| **Chat** | Servizio offerto da Internet, che permette mediante apposito software una ‘conversazione’ tra più interlocutori costituita da uno scambio di messaggi scritti, che appaiono in tempo reale sul monitor di ciascun partecipante, oppure vocali. |  |  |  |
| **Collisione** | Evento di gioco in cui il Gruppo si trova a dover occupare la casella dell’ostacolo come prossimo passo. |  |  |  |
| **Compass** | vedere “Gruppo” |  |  |  |
| **Display Minaccia** | Zona del tabellone composta da 5 pile di carte. Ogni pila è composta da un tipo di carta Evento, in base al colore: verde, giallo, blu, rosso e viola |  |  | Threat Display |
| **Duskworld** | Plancia da posizionare sopra al tabellone ove posizionare tutti i ricordi, gli ostacoli, il gruppo e Billygoat |  |  | Duskworld |
| **Faceless start Location** | Punto sul perimetro della plancia dove posizionare ad inizio partita un Senzavolto. |  |  |  |
| **Fase minaccia** | Fase seguente alla fase utente all’interno del turno di un giocatore. In questa fase cambiano gli effetti delle carte evento, rispetto la fase utente. Dopo questa fase si conclude il turno di un giocatore. |  |  |  |
| **Fase utente** | Fase precedente alla fase minaccia all’interno del turno di un giocatore. In questa fase cambiano gli effetti delle carte evento, rispetto la fase minaccia. Questa è la fase iniziale del turno del giocatore. |  |  |  |
| **Fulcro** | Casella presente sulla plancia che deve essere occupata da almeno un ostacolo. |  |  |  |
| **Giocatore** | Partecipante a una partita |  |  | Player |
| **Gruppo** | Pedina (bussola) che muove e definisce tutti i giocatori della partita. |  |  | Compass |
| **Guest** | Giocatore che accetta l’invito del giocatore host per unirsi alla partita creata da quest’ultimo |  |  |  |
| **Host** | Giocatore che crea una partita personalizzata e ha la possibilità di invitare i giocatori guest |  |  |  |
| **Host Game** | Creare una lobby e diventarne l’Host |  |  |  |
| **Lobby** | Ambiente virtuale creato dall’host al quale si possono unire i guest e chattare tra di loro, prima del’inizio della partita. |  |  |  |
| **Lobby Manager** | Entità che gestisce le richieste dei partecipanti per la creazione della lobby, la sua gestione e la creazione di Host e Guest |  |  |  |
| **Match Manager** | Entità che, ricevendo dalla Lobby le informazioni necessarie ad istanziare una partita, crea i primi componenti (i Players e Faceless Game) |  |  |  |
| **Modalità di gioco** | Versione/tipologia del gioco che si intende giocare, può essere Standard o data da un Espansione |  |  |  |
| **Partecipante** | Utente loggato che non si è ancora specializzato in Guest o Host |  |  | Partecipant |
| **Prepartita** | Fase che si trova dopo la fase di login e prima della partita, nella quale ci si prepara per iniziare la partita, creando una lobby di partecipanti e impostando tutti i parametri per la partita. |  |  |  |
| **Richiesta di autorizzazione di pagamento** | Insieme di elementi inviati elettronicamente a un servizio di autorizzazione di pagamento. |  |  |  |
| **Senzavolto** | Pedina con magnete che può muoversi lungo il perimetro della plancia. |  |  | Faceless |